Conexión MANGA

Entrevista Con TOEI Animation

75 No.
15.00 MEX.
$ 2.00 U.S.A.

Yu Yu HAKUSHO

A Diez Años de su Exito

Los Ganadores de Provincia del concurso de WITCH

EN BUSCA DEL TESORO ESCONDIDO

ワンピース ONE PIECE

Una Historia de Piratas Llega a México

La Saga De Hades

¿A TV ABIERTA?

7 509761 100637 75

¡REGRESA EL CÓMIC MÁS ALIVIANADO!

Simón Simonazo

Y ADEMÁS...

¡Chiss!

LA REVISTA QUE MARCÓ A TODA UNA GENERACIÓN

¡BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS!

¡NO TE LA PUEDES PERDER!

PRÓXIMAMENTE

CONEXION MANGA

No. 75

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
AGOSTO DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

COORDINACION EDITORIAL
ROMY VILLAMIL/JORGE HERNANDEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTINEZ

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA "TEOFILITO"
IVAN TAPIA

GUION Y DIBUJO
IVAN TAPIA

CALIDAD COLOR DIGITAL
JUAN A. DAVALOS G.

FOTOGRAFIA
ALDO "DANTE" GOMEZ

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA D. BARCENA VILLALBA
ByN: IVONNE IBAÑEZ

CORRECTOR DE ESTILO
DELFINA FUENTES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADENANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

30 Super Doll Licca Chan

Editorial

Amigos lectores, deseamos que estén muy bien y los saludamos con mucho ánimo y con la esperanza de que esta revista siga siendo su preferida.

Cuando escuché que la Saga de Hades sería transmitida por TV abierta se me fue la boca hasta el piso: ¡por fin, después de tantos años volvería a ver a mis héroes de la adolescencia por TV! Ya imaginaba la creciente emoción al ver el intro y al grabar de nuevo para mi colección privada cada uno de los capítulos de esta maravillosa serie. Pero de pronto, mi Kero interno (léase: mi conciencia) me bajó de la nube: ¿y quién la va a transmitir? Ante esta duda decidí preguntarle a la persona correspondiente y al conocer la respuesta, decidí incluirla en la revista para que todos se enteren de una vez por todas de este creciente rumor que, esperamos, pronto sea una realidad.

Así que en este número, a la par de enterarnos sobre la posible transmisión del Hades Chapter, continuaremos con nuestro repaso de los siguientes episodios de esta épica saga. Pero, claro, no todo es Saint Seiya (desgraciadamente). También desenterramos un tesoro que, a diez años de su lanzamiento, es ya un clásico que le ha hecho la competencia a los Caballeros de Atenea: me refiero a Yu Yu Hakusho, una serie con tintes sobrenaturales, acción y varios galanes. (Anoten eso, chicas: galanes). También les presentaremos el manga de One-Piece!, mismo que ya está disponible en nuestro país gracias al incansable trabajo de Toukan y, para todos aquellos que nos han pedido información sobre academias de doblaje, tenemos un acercamiento a la Academia de Doblaje Art Studio; donde los enteraremos de los pormenores de la tan apasionante profesión. Así que, chamacos, ya no les digo más. Este número, como todos los de Conexión Manga, es para ustedes.

Disfrútenlo mucho y no hagan nada que no hiciera yo. (Parafraseando a José Saucedo).

ROMY VILLAMIL
Coordinación de Conexión Manga

P.D.: ¡Acuérdense de que pronto tendrán en sus manos nuestro Especial de Terror! ¡Ah! ¡Y también nuestro Especial de Bellezas!

P.D.2: Nuestros e-mail, para cualquier duda, aclaración, link o intercambio de imágenes de anime:
conexionmanga@hotmail.com
conexionmanga@tutopia.com
Y el mío: Sidney_losstarot@hotmail.com

5 La Saga de Hades

2 Saint Seiya

CONTENIDO

2 Saint Seiya...La Leyenda
6 La Saga de Hades... Toei/Anim.
7 La Saga "Teofilito"
17 Página del Lector
18 Diccionario Manga
20 Los Clichés: Pervertidores IV
22 One Piece!
24 Buzón
25 Archivos KOF: Terry bogard
26 Yuyu Hakusho
28 Art Estudio
30 Super Doll Licca Chan

26 Yuyu Hakusho

Saint Seiya

La Saga de Hades: y la Leyenda continua

Por MACBETH

La última vez dejamos a nuestros héroes... ah, no, eso le tocaba al narrador. Bueno, pero como el muy flojo no vino, seguiremos con un ligero resumen de los OVAs de la Saga de Hades.

OVA 5. Encuentro Temporal. Tomo 20, capítulo 1. Saga, Shura y Camus suben hacia la Casa de Cáncer. Al entrar se encuentran con Yomotsu, el lugar por donde las almas entran al infierno. Ahí, las almas que vagan entre el mundo de los vivos y el de los muertos los atacan.

Al mismo tiempo, Shiryu llega al Santuario y es atacado.

En la Casa de Cáncer, los tres Caballeros Dorados Negros se quitan de encima a las almas que los rodean. Saben que es una ilusión, como la de la Casa de Géminis, pero no saben quién la crea. Saga usa su poder para destruir la ilusión y continúan con su camino hacia la cámara de Atena.

Ikki de Fénix, quien atacó a Shiryu, le exige que regrese a los Cinco Picos. Atena ha ordenado que los Caballeros de Bronce no se acerquen al Santuario porque sólo estorbarían.

Shiryu le dice a Ikki que también debería pelear, pues es un Caballero de Atena, y le pide que se le una, pero Ikki no quiere unirse a nadie.

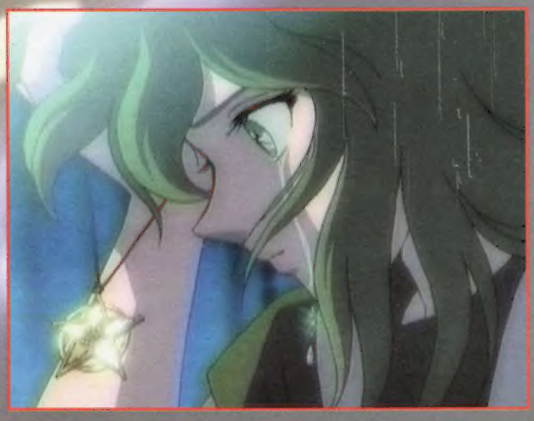
Han pasado ya dos horas en el Reloj de Fuego. Shiryu encuentra a Seiya en el coliseo del Santuario. El poder de Mu lo había teletransportado ahí en vez de matarlo. Shiryu le explica que Ikki le dijo dónde estaba. Seiya se pone muy contento porque dice que con Ikki de su lado serán mucho más poderosos y Shiryu responde que Ikki no está con ellos.

En la Casa de Cáncer, Shura, Saga y Camus corren y corren y nomás no pueden salir. Ven una luz y creen que es la salida, pero Saga voltea hacia arriba y ve que los tres están en la palma de Buda. Entonces Saga comprende que Shaka de Virgo ha estado manipulando todo desde su Casa, así que lanza su poder contra la Casa de Virgo. Aioria siente el poder desde su Casa y trata de advertirle a Shaka. El poder de Saga destroza la Casa de Virgo, pero desde luego a Shaka no le hace ni cosquillas. Shaka eleva su cosmo al infinito y devasta la casa de Cáncer.

Shion siente que el cosmo de Saga, Shura y Camus ha desaparecido. Sabe que si ellos han regresado al Inframundo todo habrá sido en vano, por lo que se dispone a cortarle la cabeza a Atena, pero Dohko lo detiene y le dice que no abandonará la Casa sin antes derrotarlo.

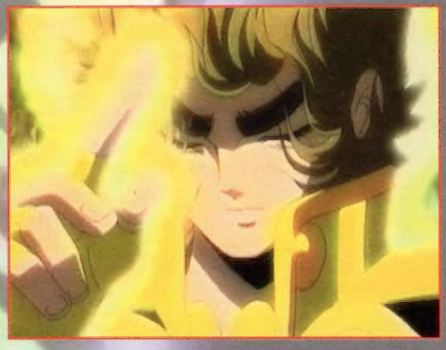
OVA 6. Un Antiguo Guerrero. Tomo 20, capítulo 2. Dohko y Shion lanzan poderes sin resultado.

Shiryu y Seiya se dirigen al Templo de Atena y Shiryu siente el cosmo de su maestro en la Casa de Aries, por lo que decide ir a ayudarlo. Shion ataca de nuevo y Dohko cae. Shiryu llega para ayudar a su maestro, quien le pone un sopapo y le ordena que se vaya del Santuario. Dohko explica que Shion era el antiguo Patriarca del Santuario, ése al que Saga asesinó, y que ellos dos (Dohko y Shion) sobrevivieron a la



Guerra Santa anterior. Dohko le dice a Shion que no debería estar tan confiado en la efímera juventud que le dio Hades y lo ataca. Shion trata de bloquear el poder con su Muro de Cristal, pero le hace los mandados al poder de Dohko.

En el cementerio del Santuario, Hyoga y Shun se encuentran con Shaina, Jabú, Ichi y Nachi y les preguntan qué onda con la resurrección de los Caballeros de Plata. Shaina le ordena a los otros tres que los alejen del Santuario, pues ésas son las órdenes que dio Atena.



Shion sigue de pie después del mega trancazo que le acomodó Dohko y contraataca, logrando hacer que Dohko caiga. Shiryu se acerca a ayudarlo pero Shion lo manda a volar con un solo movimiento de mano. Shion se prepara para darle chicharrón a Dohko, pero Shiryu se pone la armadura del Dragón y lo ataca.

Shun detiene a Hyoga porque Shaina y los demás no son los enemigos. El Dragón Ascendente de Shiryu le hizo los mandados a Shion, que lo detuvo con una mano. Dohko se levanta y le vuelve a decir a Shiryu que regrese a los Cinco Picos, pero Shiryu contesta que no se puede ir sabiendo que su maestro y sus amigos están en peligro. Dohko le dice que él personalmente lo disculpará con Atena.

Shaina les da la espalda a Shun y Hyoga y les dice que se vayan mientras ella no los ve. Shun le da las gracias y ambos se alejan.

Shion ataca de nuevo a Dohko, pero ahora la armadura de Libra desvía el ataque. Shion se prepara para volver a embestir con su Revolución de Polvo Estelar cuando se da cuenta de que el cosmo de Dohko ha cambiado y se parece al que tenía cuando vestía la armadura. En ese momento el cuerpo de Dohko se rompe como si fuera un capullo y comienza a crecer y rejuvenecer hasta que queda como era cuando usaba la armadura de Libra y explica por qué sigue vivo: resulta que al terminar la última Guerra Santa, él y Shion tenían todo preparado para el regreso de Hades, así que Shion se volvió Patriarca del Santuario y Dohko se fue a los Cinco Picos a vigilar el sello que Atena le puso al ejército de Espectros. Atena le dio a Dohko la técnica de Misopheta Menos, que hace que el corazón lata cien mil veces al año en lugar de cien mil al día como debería ser. Por eso, aunque han pasado 243 años, Dohko sólo ha envejecido 243 días.

Dohko le ordena a Shiryu que se vaya tras Mu y proteja a Atena, ya que Saga y los demás no son los únicos que entraron a las Doce Casas. De nuevo, Shion ataca a Shiryu pero el escudo de la armadura de Libra lo detiene. Como ahora Dohko ya viste de nuevo la armadura de Libra, la lucha contra Shion está equilibrada. Dohko le dice a Shiryu que se fije bien, pues le enseñará su técnica más poderosa. Dohko ataca con el poder Cien Dragones de Rozan y Shion a su vez utiliza su Revolución de Polvo Estelar. La explosión de ambos poderes lanza a Shiryu muy, muy lejos.

Hyoga, Seiya, Mu, Shun y Shiryu sienten que los cosmos de Shion y Dohko explotan y desaparecen.

OVA 7. El grupo de Espectros. Tomo 20, capítulo 3. En el camino hacia la Casa de Cáncer, Mu siente cómo explotan el cosmo de Shion y Dohko. Al llegar a lo que queda de la Casa, no siente los cosmos de saga y los otros dos. En ese momento algo lo arroja contra un pilar pero lo detiene telequinéticamente, y Mu descubre a los Espectros que habían seguido a Shura, Camus y Saga. Uno de ellos le pregunta acerca del paradero de Saga y los otros porque hace un momento cayó un cosmo de la Casa de Virgo y ellos desaparecieron. El Espectro Giganto de Cíclope (chale, el nombrecito me recuerda a los Pitufos) va a atacar a Mu cuando le cae un Meteoro de Pegaso. Giganto ataca y va a acabar con Seiya cuando otro Espectro lo detiene.

En la entrada de la Casa de Aries, Hyoga y Shun ven un gran agujero en el suelo y los restos de dos cosmos y en la Casa de Cáncer, Mu descubre que el Espectro que detuvo a Giganto es Myu de Papillon, y que es él quien lo tiene aprisionado con telequinesis. Myu le dice a Giganto y a los otros dos que se adelanten a la casa de Leo mientras él se encarga de Mu y Seiya.

Shiryu se dirige a la Casa de Aries para ayudar a Dohko pero Hyoga y Shun lo hacen entrar en razón, y los tres se dirigen con Atena.

En la casa de

Cáncer, Myu, una masa amorfa explica que se quedó para pelear con Mu y lo ataca con su Explosión Horrenda. Mu levanta su Muro de Cristal y lanza su Revolución de Polvo Estelar. El poder golpea la masa de Papilon y de ella sale un insectote asqueroso, que envuelve a Mu y a Seiya completamente con su Capullo de seda.

Shiryu, Shun y Hyoga llegan a la Casa de Cáncer pero no encuentran nada, así que piensan que Mu y Seiya se les adelantaron a la Casa de Leo. Después de que salen, Mu y Seiya logran romper los capullos. El cosmo de Papillon ha desaparecido, pero Mu y Seiya encuentran otro capullo. Desde dentro, Papillon explica que los encerró para ganar tiempo y mutar a su forma definitiva. El capullo se rompe y sale Myu en su forma real.

Myu ataca a Seiya y Mu le dice a éste que se adelante a la siguiente Casa, que él se encargará de Myu. Seiya se va y Myu utiliza su Suspiro de Hadas. Mu se teletransporta para escapar, Myu vuelve a lanzar el poder y Mu se vuelve a teletransportar, y Papillon se da cuenta de que tanto él como las hadas de la muerte están atrapados por la Red de Cristal de Mu. Con su Extinción de Luz estelar, Mu destruye a Papillon y se dirige a ayudar en la Casa de Leo, pero no ve que una de las hadas sigue viva y está detrás de él.

OVA 8. Un momento de titubeo. Tomo 21, capítulos 1 y 2. En camino a la Casa de Leo, Seiya cae debido a sus heridas. Shun, Hyoga y Shiryu lo encuentran y lo ayudan a seguir.

En la Casa de Leo, Aioria detiene a los Espectros. Giganto le pregunta si han pasado por ahí Saga y compañía (además de llamarse Gigantón como el de los Pitufos, es igual de idiota). Aioria contesta que no dejaría pasar a ningún enemigo, así que Gigantón (perdón, Giganto) piensa que tal vez se teletransportaron desde la Casa de Cáncer, pero Aioria le dice que eso es imposible porque el cosmo de Atena no lo permite, la única forma de recorrer las Doce Casas es caminando (¿tampoco permitirá bicicletas o helicópteros?). Cinco Espectros tratan de pasar pero Aioria los mata de un golpe, con el Plasma Relámpago. Los demás quedan sorprendidos de su poder, menos uno: Raimi de Gusano.

De camino a la Casa de Leo, Seiya y sus achichincles... perdón, sus "compañeros de armas" encuentran a tres Espectros, muertos y sin sus Sapuris. Uno está congelado, otro calcinado y otro como si lo hubieran cortado.

En la Casa de Leo Raimi le dice a los otros Espectros que sigan, ya que él se encargará de Aioria... y se hunde en la tierra. Aioria siente un cosmo conocido y antes de poder atacar, los tentáculos de Raimi salen del suelo y lo atrapan. Giganto trata de matar a Aioria pero Raimi le dice que se vayan ya. Aioria se libera de los tentáculos a pesar del choro de Raimi de que no podría liberarse (típico, ya saben) y lo mata con el Plasma Relámpago (fuerte el niño, ¿verdad?).

Entonces llegan Seiya y los otros y Aioria les dice que aunque se echó a seis hay otros en camino a la Casa de Virgo, y además reconoció un cosmo entre los Espectros. Seiya y los demás le cuentan lo de los tres cuerpos que encontraron en el camino.

En lo que queda de la Casa de Virgo, los Espectros no encuentran nada y creen que Shaka, Shura, Saga y Camus fueron destruidos por la colisión de sus ataques. Cuando se disponen a seguir, sienten el cosmo de Shaka. Giganto y otros atacan, pero Shaka está protegido por el campo de fuerza que usó para defenderse del ataque de Saga y los otros. Invoca su rosario y su poder Supremacía Maligna de Duendes y Demonios. Con los Espectros envueltos en su poder, Shaka explica que en su rosario hay 108 cuentas, al igual que hay 108 Espectros, pero 11 cuentas ya han cambiado de color, pues de los Espectros que entraron al Santuario, 11 ya están muertos y les dice que al igual que las cuentas de su rosario, sus vidas se extinguirán. Entonces usa su poder Supremacía Maligna de Duendes y Demonios.

El poder de Shaka es detenido por un Espectro: Kube. Él le dice que no todos temen a su técnicas amedrentadoras (no es grosería) y le ordena que se quite del camino. Shaka identifica el cosmo como el que trató de detener en la Casa de Cáncer y lo manad a volar (no literalmente; digo, hay que especificar). Aparecen otros dos Espectros, Miles y Ox. Junto con Kube, atacan a Shaka con los poderes de Excalibur, Polvo de Diamantes y Explosión de Galaxias. Los poderes combinados chocan contra la defensa de Shaka, y éste abre los ojos un momento para detener el ataque.

En la Casa de Cáncer Mu, Kanon y Saori en la Cámara de Atena, Aioria y Milo en sus respectivas Casas, y de pilón los Caballeros de bronce, todos sienten la tremenda explosión y en la Casa de Virgo, aunque no parece, Shaka sí es lastimado (poco) por el ataque. Shaka destruye los Sapuris que los Espectros robaron y revela sus identidades.

En la Casa de Leo, Aioria explica a Seiya y los otros que Shaka pudo haber detenido a esos tres en la Casa de Cáncer, y que si los dejó llegar hasta Virgo, es porque quiere morir.

En la Casa de Virgo, se descubre que Kube, Ox y Miles son Saga, Shura y Camus.

Interesante la cosa, ¿verdad? Y todavía lo que falta, pero como ya no me queda espacio (el editor me va a matar) me despido rápidamente. Culminará en nuestros próximos números. ¡No se los pierdan!

©Toei Animation/ M. Kurumada.

SAGA DE HADES

TOEI ANIMATION

Por *ROSARIO LARA*

Se ha hablado repetidamente sobre la saga de Hades, han corrido demasiados rumores respecto a esta serie y en efecto algunos son ciertos, debido a la piratería descontrolada, la serie que tanto nos gusta está siendo seriamente dañada y nosotros podemos evitarlo dejando de comprar productos pirata; además, la serie ya está en México y para saber más de esto, vamos a dar inicio a este reportaje, pero antes una breve introducción de lo que es la saga de Hades para todos aquellos que no la conocen y que ésta es su primera vez que escuchan de ella.

Como todos saben SAINT SEIYA fue mejor conocida en los países latinos donde se transmitió como LOS CABALLEROS DEL ZODIACO. Esta serie consta de 4 sagas, una película y 3 OVA's de las cuales aquí, en México, sólo se vieron las 3 primeras las cuales son: LA BATALLA GALÁCTICA, incluyendo la batalla del santuario, LA BATALLA CONTRA ASGARD y LA BATALLA CONTRA POSEIDON. La cuarta saga es la de HADES, ésta es la última batalla y el fin de toda la serie.

Al principio su creador, MASAMI KURUMADA, se negó a continuar con esta saga, pero debido a que algunos FANS le animaron a seguir con esto, y me refiero a un equipo de franceses que crearon una parte de la saga retomando algunas partes de las ya creadas, aceptó. Siendo así, TOEI ANIMATION inicia los trámites para crear la saga con el permiso de su creador.

Esta serie fue hecha manga en un principio; de hecho, era un SHONEN debido al alto contenido de batallas, pero con un objetivo por el cual combatían, aun así en ocasiones había escenas que mostraban lazos de amistad entrañable y fraternidad, aunque no constituyen escenas románticas como en los mangas para chicas (SHOUJO).

Tras esta breve reseña de la serie tan comentada, damos inicio a la entrevista que la compañía TOEI ANIMATION nos hizo favor de realizarle al representante Felix Gónzalez. Incluimos algunas preguntas que sé que todos se hacen con respecto a la serie mencionada.

CM: ¿CUÁNDO LLEGARÁ LA SAGA DE HADES A MÉXICO?

TA: En sí la saga ya está en México. Pero aún no está definido si será transmitida, debido al constante pirateo que existe aquí.

CM: ¿CÓMO SERÁ TRANSMITIDA LA SERIE?

TA: Desde el primer capítulo hasta la última parte de la saga de Hades, para lograr una mayor comprensión de la serie animada.

CM: ¿QUÉ TIENE DE NUEVO TODA LA SERIE?

TA: Para empezar, está siendo rediseñada nuevamente, pero todo totalmente Digitalizado, esto quiere decir que está siendo computarizada en su totalidad, ya que la tecnología lo permite. Aparte tiene nuevos personajes.

CM: ¿QUÉ TELEVISORA TRANSMITIRÁ LOS CAPÍTULOS DE LA SERIE?
TA: Es muy probable que sea Televisa, si acepta.

CM: ¿POR QUÉ TELEVISA Y NO TV AZTECA?
TA: Porque hasta este momento es la única televisora que tiene licencia para transmitir animaciones japonesas. En cuanto a TV AZTECA, su licencia terminó hace tiempo.

CM: ¿LAS VOCES DE LOS PERSONAJES SERÁN LAS MISMAS?
TA: Se está haciendo todo lo posible para que así sea, pero debido a que algunos actores de doblaje ya se han retirado, o incluso fallecido, no es posible que sean todas las voces originales; sin embargo, para los nuevos personajes de la serie se están buscando voces que no sean parecidas a las de otros personajes de otras series e incluso se busca que sean más llamativas o que vayan de acuerdo con el personaje que interpretarán.

CM: ¿HABRÁ CÓMIC MANEJADO POR LAS EDITORIALES?
TA: Eso ya depende de las editoriales y de que la serie llegue a tener éxito, pues así tal vez se animen a editarla.

CM: ¿CÓMO AFECTA LA PIRATERÍA A LA SERIE?
TA: Para empezar el daño que produce a la serie es que la televisora no se anime a transmitirla y segundo, que se deje de traer productos originales, pero esto no sólo afecta a la serie sino que también a otras series. Además los más perjudicados son los autores de las series y de alguna forma nosotros porque si continúa asi simplemente se deja de traer series al país.

CM: ¿QUÉ SE HARÁ CON TODA LA PIRATERIA QUE HAY?
TA: dejar que las autoridades respectivas tomen cartas en el asunto y así proceder legalmente contra esto.

CM: ¿CÓMO PODEMOS AYUDAR A TERMINAR CON LA PIRATERÍA?
TA: no comprando productos piratas, denunciando a éstos criminales y pasar el mensaje a todos. Porque si ven que ya no les funciona el piratear las series, dejarán poco a poco de vender piratería.

CM: ¿QUÉ PLANES TIENE TOEI ANIMATION CON RESPECTO A LA SERIE?
TA: se planea primero proyectarla en video y luego sacarla al aire, pero todavía no es definitivo, depende de que ustedes lectores no apoyen la piratería.

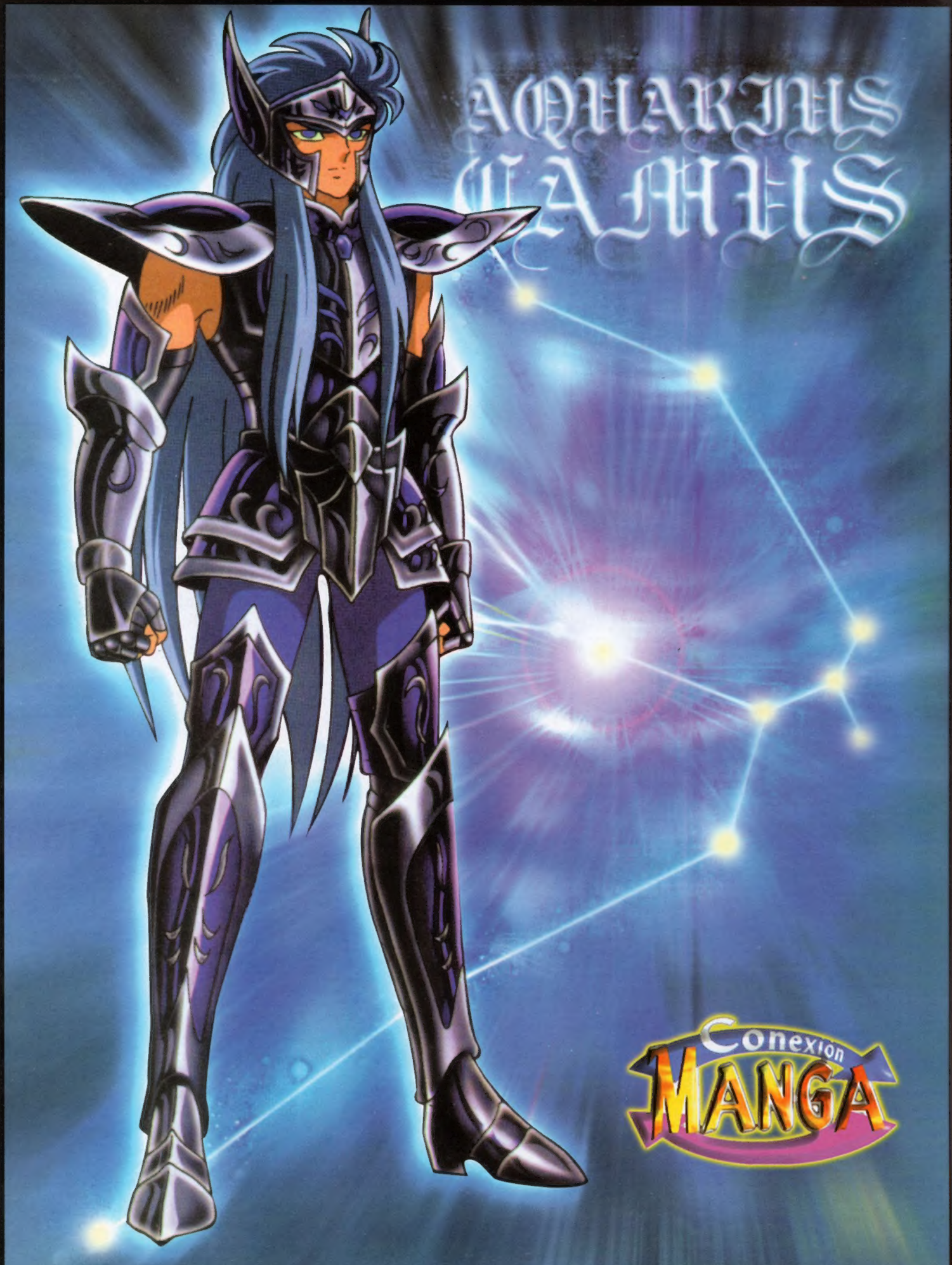
CM: ¿CÓMO PODEMOS APOYAR A LA SERIE PARA QUE TELEVISA ACEPTE TRANSMITIRLA?
TA: mandando cartas a la televisora apoyando la serie, también a las editoriales de cómics y ellas nos harán llegar sus peticiones y nosotros a la televisora, pero más importante aún dejen de apoyar la piratería.

CM: ¿CON RESPECTO A LA MÚSICA, SERÁ LA MISMA?
TA: está todavía pendiente la música, eso aún no es muy seguro pero haremos lo posible para que sea la misma con la que se dio a conocer en México.

Bueno, esto es todo por el momento, espero que estén bien pendientes pues conexión manga les tiene preparadas muchas sorpresas y mas aun les mantendremos informados con lo que pase sobre la saga de hades. Nos vemos ¡¡ hasta la próxima !!

© TOEI/ANIMATION

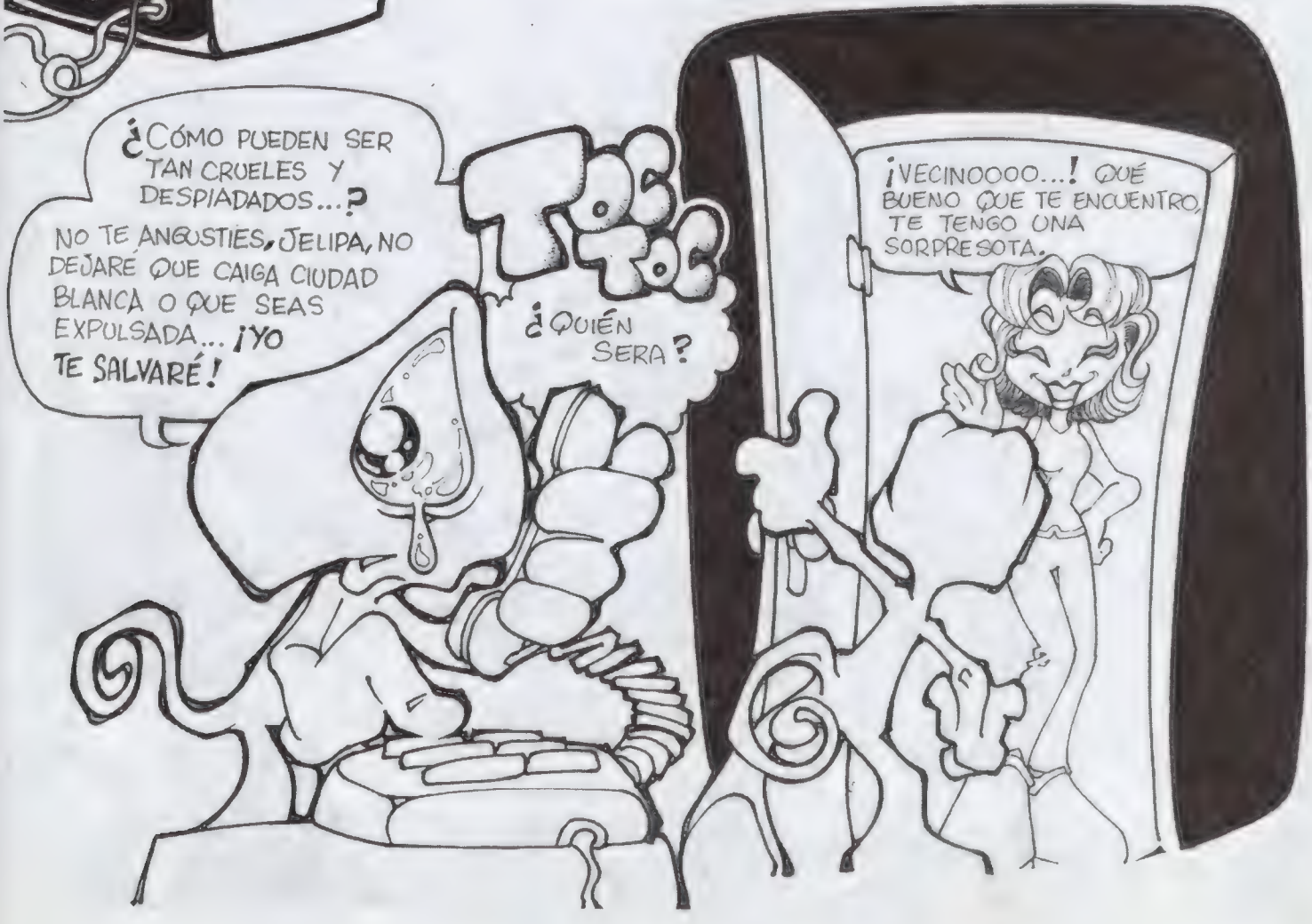
LA SAGA


AQUARIUS
CAMUS
Conexion
MANGA

Jelipa, estás nominada!

ADVERTENCIA: SI NO LEES ESTA HISTORIETA, LA MALDICIÓN DEL CHAVO DEL OCHO TE ALCANZARÁ, Y EN ALGUNA PARTE DE TU EXISTENCIA DEBERÁS LEER "JUVENTUD EN ÉXTASIS I y II".

SHALOM 2002



ESTA OPORTUNIDAD VA A CAMBIAR TU VIDA...
¿PUEDO PASAR, VERDAD?
...POES... YO NO...
Teofilito, MI VIDA ERA UN ASCO, MI ESPOSO ME PEGABA, MIS HIJOS BERREABAN Y NO TENÍAMOS UN CENTAVO...
¿PUEDO APAGAR LA TELE?
¡OYE, NO! ESTÁN PASANDO LA GALA...
KLIK
¿DESDE HACE CUÁNTO NO PASAS UN DÍA SIN MEDICAMENTOS?
¿HACE CUÁNTO QUE PUEDES DORMIR UNA NOCHE COMPLETA?
¡AUCH!
YO DUERMO BIEN, Y NO TOMO MEDICINAS...
COMO TE DECÍA, SE AVECINABA EL FIN DEL MUNDO, MI FAMILIA ERA "CAMPO HOSTIL" Y YO, EN LO PERSONAL, ESTABA AL BORDE DE LA MUERTE...
MI PERRO MURIÓ EN ESA FECHAS.
¡HASTA QUE UNA SANTA MUJER ME HABLÓ DE... CHIDOMIX! CONSUMIENDO SUS PRODUCTOS MI VIDA SE SOLUCIONÓ...
Mélaza Mix
¡CÁLLENLA!
¡AY!
CHIDO LIRO
SI NO ACTÚO RÁPIDO VAN A SACAR A JELIPA Y SUS SUEÑOS SERÁN TRUNCADOS...

¿SUFRES EN EL TRONO? PORQUE QUIERES, TEOFILITO... CON EL NUEVO MEGANA MR DE CHIDOMIX. MR ¡TODO SALE BIEN!
MEGANA
PARA EL ESTREÑIM
OYE... TODO ESO DE LOS PRODUCTOS ESTÁ SÚPER BIEN, PERO AHORITA QUIERO VER UN PROGRAMA Y...
¿PROGRAMA? ¡TE ESTOY HABLANDO DE TU VIDA, LAGARTIJA! ¡TU SUCIA VIDA!
¡NO ME HABLES DE TELEVISIÓN! ¡BASURA!
¡ESTE APARATO PERTURBÓ TU MENTE DEMASIADO..! ¡ESO SE ACABÓ!!
¡ESCÚCHAME BIEN, ESCAMOSO! NO SERÁS LA PRIMERA NI LA ÚLTIMA PERSONA A LA QUE CHIDOMIX LE CAMBIARÁ LA VIDA...
ACABAS DE DESTRUIR UN CENTRO TONY PARA EL ENTRETENIMIENTO CON DVD...
¡SNIF!
PERO...
Y NO VAS A SER TÚ EL QUE IMPIDA QUE ME VUELVA "DISTRIBUIDORA BRILLANTINA".

¡QUÉ TRISTEZA, TEOFILOTE! TAN COLMILLUDO Y TAN LLORÓN... QUÉ PENA QUE NO VALORES LO QUE **CHIDOMIX** MR PUEDE HACER PARA QUE RECUPERES TU SALUD Y UN POCO DE DIGNIDAD... ERES TAN ANTINAICE QUE ME SIENTO CAER EN LA DEPRE, LO BUENO ES QUE PARA ESO AHORITA ME TOMO "**CHIDOPLASTÍN** TABLETAS" MR DE VOLADA...

¡JELIPAAA! PERDÓNAME, I LOVE YOU..!

¡SUERTUDOTE! TE TRAJE LOS PRODUCTOS MÁS POTENTES, VOY A PREPARARTE UNA "**BOMBA MIX**" MR QUE JAMÁS OLVIDARÁS...

¡BLUB BLUB BLUB!

¡YA ESTÁTE QUIETOOO!

NO SERÍAN NECESARIOS LOS AMARRES, PERO NO COOPERAS, TEOFILÍN...

¡ITRAGA!

ABRE GRANDE... ¡AQUÍ VIENE EL AVIÓNNN! ¡RICO!!

AARRRGG!

¡HMMM! TUS TIEMPOS TODAVÍA NO ALCANZAN A LOS DE **ANA GUEVARA**... VAMOS A SER MÁS DRÁSTICOS...

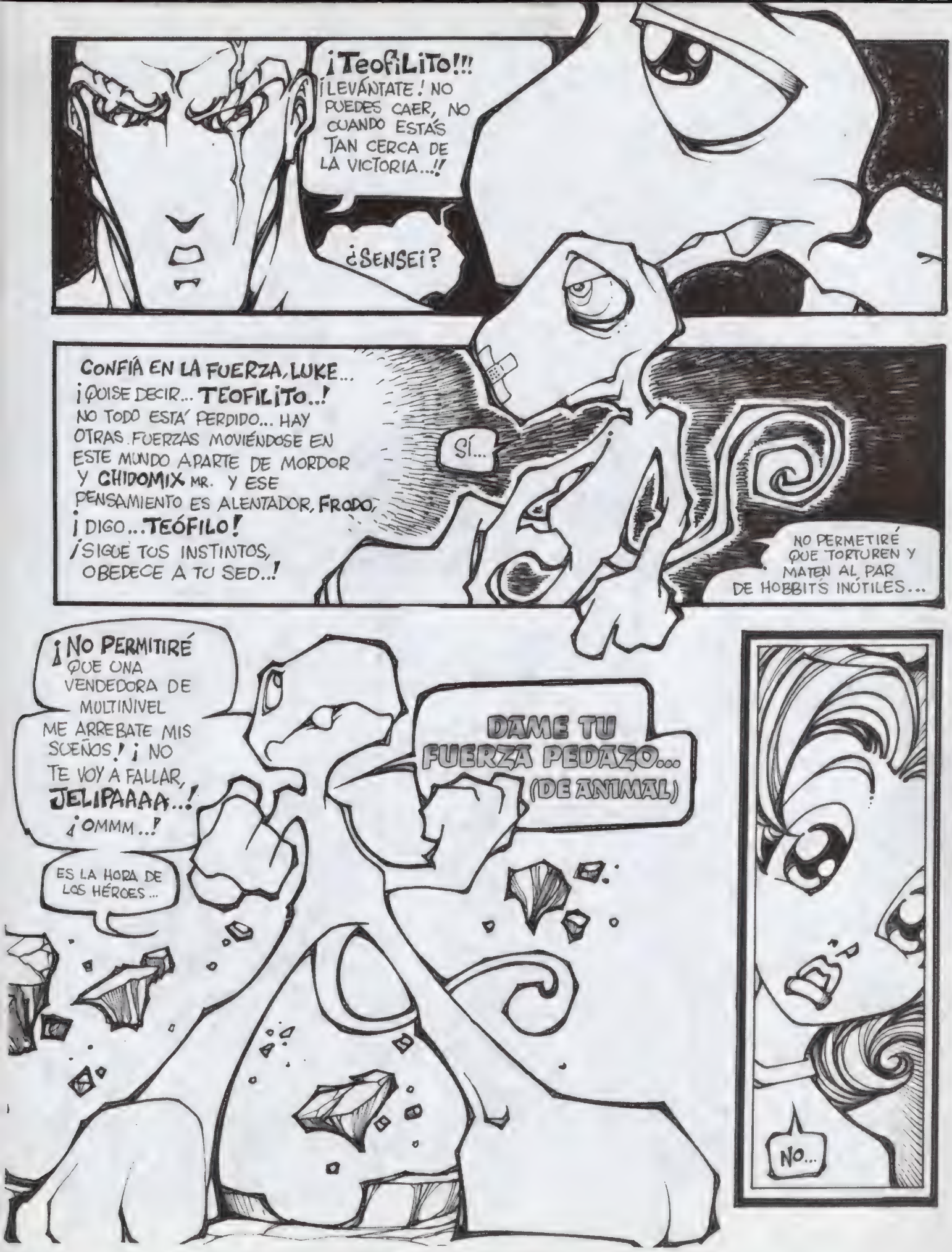
RRRRRRRR

PUF PUF

©

EL NUEVO ELECTRO TONIFICADOR CHIDO PLUS ESTÁ DE PELUCHEEE. ¿VERDAD, TEOFILITO?
ZAAP!
¡YA BASTA!
ESTE...
PERDÓN.... ...NO QUISE GRITARTE...
¡BUUUU
BUUJUU!
¡TOMA ESTO, ASQUEROSO REPTIL AMBULANTE... HAS BLASFEMADO CONTRA "CHIDOMIX"!..!
¡FIRMASTE TU SENTENCIA DE MUERTE!!

¡ESTO ES POR LA NUEVA LÍNEA "CHIDOMIX TERMICO MR" SABOR CALABAZA!
PUNCH
¡Y ESTO POR LOS 3000 PUNTOS CON LOS QUE ME VOY A LA CONVENCIÓN "CHIDOMIX 2003"!
¡JA!
ZOK
¡Y ÉSTE POR TODAS LAS LONJAS QUE "CHIDOLIGHT" HA ESFUMADO EN MILES DE GORDAS!!!
CHIDO MIX MR ES LA NETA!!
¿NO ES ASOMBROSO LO QUE 6 DOSIS DIARIAS DE "CHIDOLIRO" MR. (POMADA) PUEDEN LOGRAR? ELEVÉ MI NIVEL DE COMBATE Y RESISTENCIA EN UN 300%, LÁSTIMA QUE NO VIVAS PARA COMPARTIR ESTA EXPERIENCIA...


¡TeofiLiTo!!!
¡LEVÁNTATE! NO PUEDES CAER, NO CUANDO ESTÁS TAN CERCA DE LA VICTORIA...!!
¿SENSEI?
CONFÍA EN LA FUERZA, LUKE...
¡QUISE DECIR... TEOFILITO..!
NO TODO ESTÁ PERDIDO... HAY OTRAS FUERZAS MOVIÉNDOSE EN ESTE MUNDO APARTE DE MORDOR Y CHIDOMIX MR. Y ESE PENSAMIENTO ES ALENTADOR, FRODO;
¡DIGO...TEÓFILO!
¡SIGUE TOS INSTINTOS, OBEDECE A TU SED..!
SÍ...
NO PERMETIRÉ QUE TORTUREN Y MATEN AL PAR DE HOBBITS INÚTILES...
¡NO PERMITIRÉ QUE UNA VENDEDORA DE MULTINIVEL ME ARREBATE MIS SUEÑOS! ¡NO TE VOY A FALLAR, JELIPAAAA..!
¡OMMM..!
ES LA HORA DE LOS HÉROES...
DAME TU FUERZA PEDAZO... (DE ANIMAL)
NO...

YO... SAILORHUEVACEO VOY A DEFENDER EL AMOR, LA MORAL Y LAS BUENAS COSTUMBREEES!!!
POR EL PODER DEL PEDRUZCO LUNAR
BOOM
TIEMPO DESPUÉS...
... HAAA... AL FIN TRANQUILIDAD Y PAZ...
LASTIMA QUE COSTO LA TELE CON DVD...
¡TOC TOC!
¿Y AHORA QUIÉN?
YA VOY, YA VOY... ME DUELE TODO...
¡TOC TOC!
¡VECINITOOOO!
ESCUCHÉ GRITOS Y QUEJIDOS ESPANTOSOS, PERO NO TE APURES A MÍ EL STRESS ME DÁ RISA CON EL NUEVO COCOPLUS
COCO PLUS
FIN

PÁGINA del LECTOR

A ver, querido lector, ¿eres fan de **"Oh, my godess!"** y no hallas gente que comparta tu afición? Toma nota de los siguientes datos textualmente citados, porque seguramente aquí encontrarás buenos amigos:

AH! MEGAMISAMA ANIME CLUB MÉXICO

PRESIDENTE: Israel Bello Austria
ADMINISTRADOR: Roberto Ángeles Mondragón.
INVESTIGADOR: Jonathan Cruz Mendoza. (D.J.)

MIEMBROS:

Thalía Castañón. (Urd Megamisama)
Israel Concha (Panda)
Néstor Rubén
Dayana Vilchis. (Skuld)
David Perdigón (Otaki)

DIRECCIÓN ELECTRÓNICA DEL CLUB:

http://mx,.group.yahoo.com/groups/aamegamisamafanclubmexico
aahmegamisama_fan:club_Mexico@hotmail.com
keiichi_morisato1@hotmail.com

CÓMO INSCRIBIRSE:

La preinscripción es gratuita y el costo de la inscripción mensual oscila entre $70 y $150, dependiendo de tu status, mismo que no estás obligado a pagar inmediatamente, ya que cuenta con sistema de pagos (abonos chiquitos para pagar poquito, pues) el cual sirve para conseguir material a buen costo para ayuda y crecimiento del club.

BENEFICIOS:

Con la inscripción se te otorga una camiseta, una taza y tu credencial y se te ofrecen precios especiales al conseguir material de dicha serie, en tiendas como El Tigre, El Dragón, o en productos sobre pedido directos de Japón. Se tiene planeado editar una gaceta a futuro.

ACTIVIDADES:

Reuniones semanales del club, costplay, obras de teatro (una incluso a presentarse en **T.N.T.**).

LUGAR DE REUNIÓN:

Bazar del Cómic "Comics Rock Show" Estación del Metro Hidalgo, justo atrás del Centro Cultural José Martí.

El club está pensado para todos aquellos otakus que amen tanto esta serie, como cualquier otra de anime y comic en general.

ARTE OTAKU

Desde Córdoba, Veracruz, nos escribe nuestra amiga Grecia Ponce, de quien ya hemos publicado algunos dibujos. Ella nos muestra en esta ocasión un mural al estilo SD que realizó en su escuela, demostrando con esto que los otakus tienen mucho sentimiento y gran capacidad artística. ¡Vientos por ese acierto, Grecia! (Oye, oye, Romy: ella dice que se ve muy fea en esa foto. ¿Verdad que no es cierto y se ve muy linda? Bueno, eso creo yo...) Ay, Goji, claro. (¿Ya ves que siempre tengo la razón?) Pues no siempre, pero esta vez sí. Ya ven, hasta Goji ha ensalzado tanto al trabajo como a la autora.

SUPERVIVENCIA OTAKU

[illegible]

¡Aprendan a progresar y a no desertar!

[illegible]

[illegible] colaboraciones para [illegible] mandar la tuya?

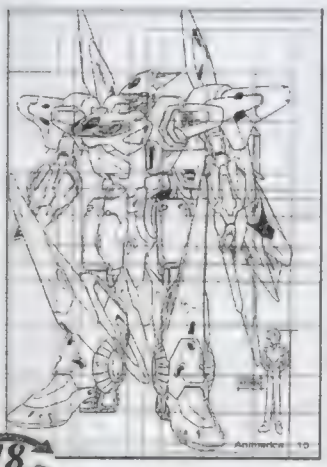
5ta. PARTE DICCIONARIO MANGA

Por Juan Hernández

MANGANIME: Una de las muchas fusiones entre las palabras manga y anime. Como generalmente se habla de ambas cosas por ser mundos completamente unidos, se ha forzado la creación de este "Manganime" y su gemelo "Animanga".

MANGAKA: Se le dice a quien crea los mangas japoneses. Los manga-kas son, generalmente, los responsables de la distribución, dibujo, diseño de caracteres y proveen a sus asistentes con información de "direccion artística" sobre entintado, pantallas, efectos de sonido y otros detalles. Además, la gran mayoría de los manga-kas escriben sus propias historias y diálogos. El profesionalismo de un manga-ka es a veces medido por el número de mangas que manejan al mismo tiempo.
Los manga-kas más prolíficos (en términos de tankoubon publicados) son: Fujio Fujiko, Shinji Mizushima, Osamu Tezuka, Akira Toriyama, Naoko takeuchi, CLAMP, Shoutarou Ishinomori, Ayumi Tachihara, Mitsuteru Yokoyama, Tetsuya Chiba y Kimio Yagisawa.

MANGA NO KAMISAMA: literalmente "Dios del Manga". A muy pocos dibujantes se les puede llamar así. Pero el más grande de todos es Ozamu Tetsuka, quien creó a Astroboy.



MECHA: Contracción de "mechanical(s)". Término usado para maquinaria, robots o equipo. Particularmente se refiere a "robots gigantes", probablemente utilizado por primera vez en los títulos de algunas películas de Godzilla. Los diseños de Mecha han tomado gran importancia en produccion de anime, pero no han sido tan sobresalientes para el éxito del manga. Manga-kas contemporáneos famosos por sus diseños de mechas incluyen a Gou Nagai, Mamoru Nagano y Masamune Shirow.

Se refiere a cualquier cosa que tenga que ver con cosas mecánicas, por ejemplo: armas, armaduras, vehículos, robots gigantes, el primer mecha que se conoce surgió de un filme en 1957, este mecha se llamaba Mogera y era un pájaro gigante que podía lanzar rayos por los ojos.

MERCHANDISE: Mercancía. En el mundo del manga, y del cómic en general, se entiende como los objetos derivados de las series, ya sean muñecos, tazas, mochilas, CDs, lápices...

MLM: Mailing List de Manga.

MOBILE SUIT: término creado por Tomino Yoshiyuki que se les puso a los mechas de Gundam. Pero con el tiempo se usó y se usa para todos los mechas.

N

NEO TOKYO: Ciudad imaginaria utilizada como escenario para la acción de muchos mangas y animes.

NIHON: Japón.

NUIGURUMI: Animal.

O

OMAKE: Extra.

ONNABE: Nombre que se le da a una especie de "profesión" o estilo de vida en Japón. La onnabe es una vendedora de ilusiones y fantasías para mujeres que sueñan con conocer al hombre más bello que algún día pudieran encontrarse. Se viste como hombre, se peina como hombre, incluso se mueve como hombre, pero está muy lejos de ser una marimacho sin gracia y delicadeza. La onnabe es una conjunción de los dos aspectos más atractivos de ambos géneros: la fuerza y atractivo de la personalidad masculina y la belleza y delicadeza de la identidad femenina: un ser andrógino.

OPENING & ENDING: Se refiere a las canciones de apertura (opening) y clausura (ending) de un Anime. Una misma serie puede tener varios openings y endings.

OTAKU: En Japón se les llama así a los fanáticos de cualquier cosa. El término ha pasado a servir para referirse a los aficionados de la animación japonesa, aunque para los japoneses es casi una ofensa que les digan Otaku, ya que se les llama así a los obsesionados por un tema,

pero aquí que te digan Otaku es un honor entre los que pertenecen al mundo del anime. Y es que en Japón Otaku es un término despectivo para referirse a los coleccionistas obsesivos que se aíslan sumergidos en su afición.
En todo caso, en occidente se les llama a los fans del manga y anime japonés, sin ningún significado negativo. Por lo tanto Otaku de manga es alguien para quien el manga es muy importante en su vida.
Literalmente "o-taku" es una expresión formal para "tu casa", también se puede usar respetuosamente como "usted".

OST (OriginalSoundtrack): Es la banda sonora de alguna serie o videojuego. Ésta incluye desde los temas originales en distintas versiones, hasta la música orquestal de fondo. Muchas veces también se incluyen pequeños diálogos entre los personajes de la serie en cuestión.

P

PWP: Plot? what plot?? (¿Argumento? ¿Cual Argumento?) Se le llama así a los Doujinshis que no tienen argumento y sólo sirven de pretexto para exhibir a los personajes favoritos de alguna serie en tu propio Doujinshi.

R

RAMIS: Tarjetas plastificadas de unos 6.6 x 9.6 cm aproximadamente. Existen de la mayoría de las series. También se les llaman Cards y su diseño es especial para coleccionar.

RPG (Role Playing Game): Éstos son un tipo de juegos cuyo objetivo es hablar con la gente, recolectar y comprar cosas, resolver acertijos, etc., posteriormente fue adoptado por los creadores de videojuegos para incorporarlos a los mismos. Los preferidos del otaku promedio. La razón

OVA'S: "Original Video Animated". Son las miniseries que se estrenan exclusivamente a través de videos. También se dice para referirse a una película de animación japonesa que es estrictamente para la venta directa.

Otra forma de llamarle es que son capítulos especiales de anime que no se transmiten en la serie normal. Su duración queda entre 30 y 45 minutos. En muchos casos se realizan OVA's de tipo recopilatorio, esto es, historias que requieren de más de un video para ser concluidas, pero sin llegar a convertirse en películas.

de esto es que el jugador es quien decide qué es lo que va a hacer como protagonista del juego, como si fuera su propio anime. Muchas series, debido a su historia, tienen el potencial de convertirse en juegos de anime y viceversa. Final Fantasy, Chrono Cross, Chrono Trigger, Magic Knight Rayearth, Seiken Densetsu, son algunos ejemplos.

S

SAMA: Forma educada de llamar a alguien sabio o Gran señor.

SAN: Similar a Señor o Señora como un cumplido y forma de respeto a esa persona.

SCRIPTS: Son los guiones o traducciones que realizan algunos aficionados.

LOS CLICHÉS 4

JÓVENES PERVERTIDOS

POR: LOBO

En el anterior **"Para interpretar el manga"** hablamos de los viejitos **"rabo verde"** y, como ya mencione antes, todo viejo mañoso fue antes un joven calenturiento, así que ahora hablaremos de esos chavos a los que se les alborota la hormona cada vez que ven a una hermosa chava y de paso hablaremos de esos hombres maduros que en vez de comportarse como caballeros respetables, actúan como adolescentes calenturientos con cualquier chava linda que se les pone enfrente.

Cuando un anime o manga tiene como elenco a un grupo de hermosas jovencitas, invariablemente habrá un mañoso que le dé sabor picante a la historia. Por supuesto, los ya mencionados "rabo verde" son la primer elección para poner a un personaje pervertido, pero no son la única opción, pues qué mejor que un muchachito en la edad de la calentura para poner verdadera "acción" picante cuando se trata de mostrar a un personaje calenturiento detrás de bellas jóvenes, aunque siempre termina recibiendo su merecido al querer pasarse de lsito.

A diferencia de los viejos rabo verde que no pasan de ser sólo personajes secundarios, el joven calenturiento en muchas ocasiones tiene la fortuna de ser el protagonista que está rodeado de puras bellezas. Pero como ya lo mencionamos, el precio que debe pagar por este privilegio es terminar con moretones, costillas facturadas y dientes rotos al ser golpeado una y otra vez por las chicas con las que convive - y que suelen ser muuuy violentas cuando el calenturiento se pasa de cariñoso -.

SOLTERO, MADURO ¿PERVERTIDO SEGURO?

Antes de comenzar con los jóvenes mencionemos (aunque sólo sea para blaconearlos) a los hombres maduros que hacen tremendos **"osazos"** cuando tratan de conquistar a chavas que podrían ser sus hijas.

En algunas historias se presenta a los adultos como viudos o divorciados que después de haber sufrido el yugo matrimonial deciden darle vuelo a la hilacha, aunque la **"deshilachen"**. El problema no lo sufre directamente él, sino sus hijos, por la vergüenza de que su padre esté tras las jovencitas que a veces llegan a ser compañeras de clase de los hijos del tipo mañoso.

Un ejemplo de esta clase de mañoso es el padre de Tenchi (**Tenchi Muyo**), el cual está encantado de que su hijo tenga tanto pegue con las chicas, ya que eso le ha dado oportunidad de que su casa esté repleta de hermosas chavas (**Ryoko, Ayeka, Washu, Mihoshi, etc.**) Contradictoriamente, en vez de que Tenchi sea el chico lujurioso, él trata de comportarse correctamente y, de hecho, es quien trata de evitar que su pervertido pade esté espiando a las chicas cuando se bañan o cuando se cambian de ropa.

Tenchi no es el único adolescente que sufre por tener un padre mañoso . la pobre Ran Mouri (**detective Conan**) tiene que cargar con la cruz de tener por padre al detective Kogoro Mouri el cual, a sus treinta y tantos años y después de separarse de su esposa, parece sólo pensar en hermosas mujeres (sin importar si son jóvenes o maduras) lo cu
parece impedir que muchas veces cumpla con su labor detectivesca. ¿Aquién engañamos? De cualquier forma el Sr. Mouri es el peor detective del mundo. Otro caso es el maestro del infierno Nube el cual, a pesar de ser un gran cazador de demonios, posee el punto débil de ser aficionado a las chicas de curvas bien formadas, siendo la maestra **Ritsuko y Yukime**, la mujer de nieve, sus principales objetivos. Otro caso semejante es Dark Schenider (**Bastard**) el cual se la pasa manoseando a todas las féminas de su manga, siendo la "pobre" Yoko la que más "sufre" por las manos inquietas de este "Bastard" (nunca mejor puesto el mote).

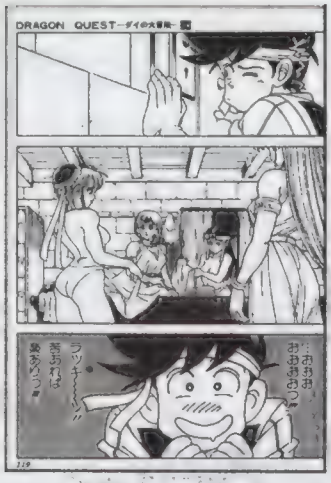
Lupin III sufre por ser un adulto mañoso, ya que aunque es el mejor ladrón del mundo, basta con que su atención se centre en una bella dama para que se vuelva un completo idiota. ¿No me creen? Pregúntenle a Fujiko Mine - su compañera en el crimen - la cual sabe mover bien sus encantos para engatusar al menso de Lupin.

CHICOS CALENTURIENTOS.

Este espécimen tiene diferentes variantes, de acuerdo con el tipo de historia en que participa y aunque no podemos analizar todas la clases, mencionaremos los clichés más importantes usados en manga y anime. Un punto importante es que el chico calenturiento por lo general aparece en historias de corte cómico, aunque también se les puede encontrar en historias de aventuras y, por supuesto, en hentai. Veamos cuáles son los tipos de Chico Calenturiento:

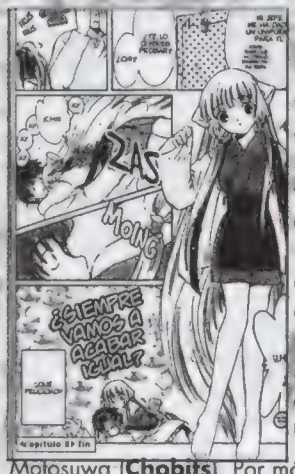
"EL MOSCA MUERTA"

Este tipo es, ante todo, un hipócrita. Siempre trata de parecer un chico decente e incluso se ofende si alguienlo trata de pervertirlo. Lo cierto es que este cuate babea con sólo ver pasar a la(s) chava(s) que le gusta(n) y lo más curioso es que que presume de cándido y se la pasa teniendo fantasías calenturientas, como que la chica se desviste frente a él o se arroja a sus brazos diciéndole que lo ama y que no puede vivir sin él. Como ejemplo tenemos a Ichitaka (**I"s**) Yota (**Video Girl Ai**) y sobre todo a Keitaro (**Love Hina**)



"EL MAÑOSO"

Al igual que el mosca muerta, el mañoso trata de ocultar que es un pervertido, aunque no todo el tiempo es un fisgón al que le gusta espiar a todas las féminas y en ocasiones llega a tocar "por accidente" (sí, cómo no...) las partes más redondas de la anatomía femenina. Lo que pasa es que este tipo navega con bandera de decente para poder lograr sus objetivos (léase agasajarse con las chavas). Por mencionar algunos tenemos a Mackie Stingray (**Bubblegum Crisis**) y el nuevo Koji kabuto (**Mazinkaiser**), los cuales están trabajando al lado de bellas chavas como Sayaka y Nene Romanova. Y no olvidemos a Poof (**Dragon Quest**) que se deleitaba de lo lindo con Maam y hasta con la Princesa Leona.



"EL PERVERTIDO POR ACCIDENTE"

Este tipo sí es bastante pervertido, pero no se mete de modo tan descarado con las mujeres, más bien son las circunstancias las que lo hacen ver como un sucio degenerado, aunque en el fondo el cuate en sí no tiene (**tan**) malas intenciones. Por lo general le encantan las chicas guapas y suele estar en contacto con ellas, pero siempre le toca la de malas que todos alrededor lo malinterpretan y acaba o siendo golpeado o haciendo osos tamaño caguama. Un buen ejemplo es, sin duda, Hideki Motosuwa (**Chobits**). Por más que trata de parecer un muchacho decente, las poses ingenuas e incitantes de Chii lo ponen como bóiler, pero siempre le toca que alguien entre en esos momentos comprometidos, haciéndolo ver como un depravado total. Otro malinterpretado es el monje Miroku (Inu Yasha), ya que su urgencia de tener un heredero es legítima y justificada, pero el modo de pedirlo es tan erróneo que por lo general sale volando por las golpizas propinadas por las guapas chicas a las que se les insinúa.

"EL SUPER SINCERO"

Esta clase de calenturiento sólo tiene un punto a su favor: no es nada hipócrita. El sólo vive para amar a las mujeres y no tiene ningñun empacho en admitirlo. las chavas lo vuleven loco y, podríamos asegurar, sin lugar a dudas, que las féminas son su única razón de existir (**Me recuerda a Goji**).

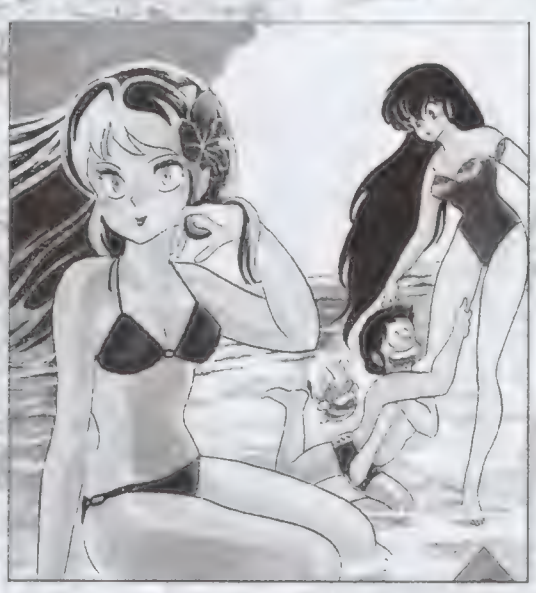
Este sujeto se la pasa detrás de las mujeres y, aunque es un adolescente, su atención no sólo se centra en las chavas. Basta con que una mujer madura sea una belleza de buen cuerpo para que el chavo se pegue a ella como chicle. Su objetivo principal son las jovencitas, a las cuales persigue incansablemente. Incluso llega a pensar que son suyas todas las mujeres del mundo. Tres de los mejores representantes de éste cliché son Kosuke Atami (Angel), Ataru Moroboshi (**Lum Urusei Yatsura**) y Yokoshima (**Reiko Mikami**) ni a cual irle de los tres.

Por último mencionemos a aquellos chicos que sólo responden a su naturaleza al empezar a descubrir lo maravillosas que son las mujeres. Como ocurre con los alumnos del maestro **Nube**,

aunque las alumnas **Miki y Kyoko** son las que tienen que sufrir por la dichosa naturaleza de estos chavos.

Y por ahora debemos dejar el tema de los pervertidos (**para desilusión de los amantes del hentai**), pues ha llegado el turno de las heroínas del anime y manga. Pero de ellas y sus estereotipos más usados hablaremos en el próximo "Para interpretar el manga". Por lo pronto:

¡OTAKU POR SIEMPRE!

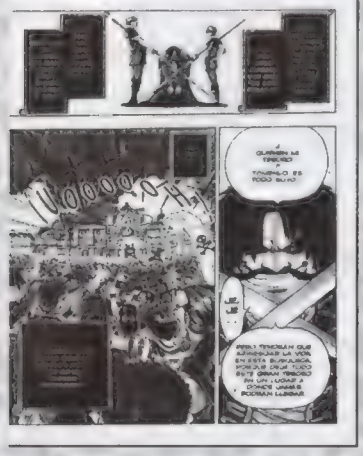


Reiko Mikami ©Toei Animation.
Lum Urusei Yatsura© Rumiko Takahashi.
Angel©U-jin.
Dragon Quest©Rihu Sanjo/Koji Inada/Yuji Horii.
I"s©Mazakazu Katsura/Jump Comics.

EN BUSCA DEL TESORO ESCONDIDO

ワンピース ONE PIECE

por: Yoshie Kiyota



La clave de la revista **"SHONEN JUMP"** de la editorial Shueisha es "Victoria, amistad y esfuerzo", pero es muy raro ver un manga que siga estas reglas, porque hay muchos títulos que en los que en un principio la historia era de aventura, pero conforme pasan los años publicando la misma serie ésta se convierte en una historia de puras Batallas. **ONE PIECE** es muy diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Tal vez ustedes lleguen a ver muchas batallas dentro de esta obra, pero lo más importante no es mostrar peleas espectaculares, sino con qué sentimientos están luchando los personajes. **ONE PIECE** es una de las pocas historias que mantiene el espíritu de la revista **"SHONEN JUMP"** sin cambiar el concepto de "Piratas y Aventuras".

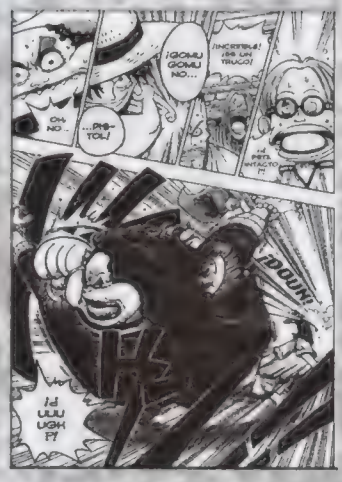
Definitivamente **ONE PIECE** es una obra realmente recomendable para todas las edades y tal vez al leer esto podamos recuperar los valores humanos que hemos perdido con el tiempo.

¿De qué se trata?

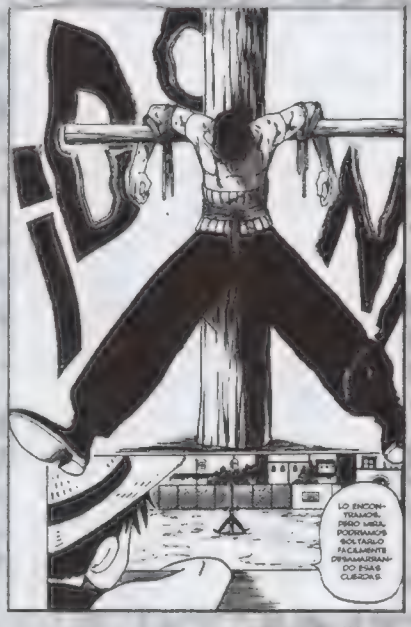
"La gloriosa época de los piratas"... donde los hombres aventureros salen al mar a la peligrosa búsqueda del gran tesoro escondido llamado **"ONE PIECE"** que otorga fortuna, fama, y el poder de todo el mundo, convirtiendo a su descubridor en "El Rey de los Piratas".

Por esa obsesión, muchos piratas izan sus banderas en grandes batallas para dar a conocer sus temibles nombres por todo el mundo y obtener el tesoro escondido...

En un pequeño pueblo, vivía un niño llamado **MONKEY D. RUFFY** que estaba obsesionado con los piratas y su gran ídolo era el capitán **"SHANX El pelirrojo"** de un barco pirata que descansaba en ese pueblo; pero un día, por equivocación, **RUFFY** se come el fruto del demonio **"GOMU GOMU NO MI"** que SHANX había obtenido en una de las batallas. Por el efecto de ese fruto, **RUFFY** obtiene el poder sobrenatural de estirar su cuerpo como si fuera de goma, pero a cambio es rechazado por el mar y le quita la capacidad de nadar.



De pronto, aparecen los bandidos de la montaña que son los enemigos de **SHANX, y RUFFY** es secuestrado por el jefe de la banda, quien lo arroja en medio del mar. A consecuencia de haber comido el fruto del demonio, **RUFFY** se empieza a ahogar, y si eso no era suficiente, aparece un monstruo marino para devorarlo, pero justo en el momento crítico aparece **SHANX** y recibe una grave herida por salvar la vida de **RUFFY...**



Pasan 10 años desde ese día... ahora **RUFFY** usa el sombrero que le heredó **SHANX** antes de despedirse, como su marca personal y sale a navegar para cumplir su deseo de ser **"El Rey de los Piratas".**

Después de estar flotando un rato en el mar (porque no tiene ningún conocimiento en navegación), **RUFFY** es tragado por un gigantesco remolino y llega a una isla donde se encuentra con la tripulación pirata de la capitana **ALVIDA**. Ahí **RUFFY** rescata a un niño llamado COBBY que fue obligado a ser el navegante de ese barco pitara, sacrificando su sueño de ser un gran marino. Después de derrotar a la capitana **ALVIDA**, llegan a la Base de la Marina, donde se enteran que un famoso y aterrador caza piratas llamado **RORONOA ZORO** está preso por una injusticia y fue capturado por un capitán de la marina llamado " Mano de hacha **-MORGAN"** que tiene a todos los habitantes del pueblo amenazados de muerte si no obedecen sus órdenes. Al ver cómo sufre la gente del pueblo por culpa de la marina y al enterarse del gran dèseo de **ZORO** de ser el mejor espadachín del mundo, RUFFY lucha por la justicia y la libertad de **ZORO.** Al obtener la victoria, **COBBY** se queda en la marina y

ZORO se une a **RUFFY** para hacer realidad sus deseos e inician de nuevo el viaje hacia el gran tesoro **"ONE PIECE"**, pero para su desgracia, ninguno de los dos sabe qué dirección tomar y empiezan a naufragar, hasta que **RUFFY** es atrapado por un pájaro gigante y **ZORO** se lanza a su rescate. Ambos llegarán a una isla donde conocen a una chica misteriosa, quien posee un conocimiento extraordinario de navegación, llamada **"NAMI"**, quien se dedica a ser ladrona de tesoros especializada en piratas.

Sobre el autor

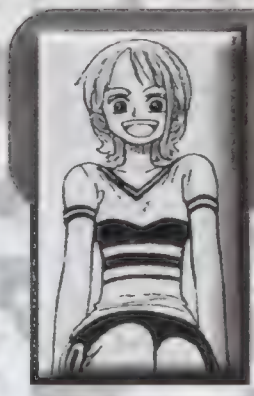
Este maravilloso manga es el más vendido en todo el mundo y es creado por un talentoso joven llamado EIICHIRO ODA.
Él nace en Japón, en la ciudad de Kumamoto, el 1o. de enero del 1975 y desde pequeño había decidido ser uno de los mejores mangaka; así, empezó a meterse en este medio artístico.

En 1992, en el concurso
" 44º Tezukashou" (**Premios Tezuka**) de Shueisha, **EIICHIRO** obtiene el segundo lugar con el título "**WANTED**" y en 1993 gana el primer lugar en el concurso " 104º Pop-Step Shou" con el título "IKIYAKOU". Después de eso, publica varias historias cortas en la revista "**SHONEN JUMP**" y en 1997 comienza con este exitoso manga, "ONE PIECE", que lleva 28 tomos recopilados en tankobon hasta la fecha.

Por supuesto, siendo esta obra tan popular en el mundo del manga, no lo pensaron ni dos veces para convertirla en una serie animada por cuenta de Toei Animation. Desde que empezó a salir en la televisión hasta ahora, lleva 155 capítulos y el 1o. de Marzo de 2003, se estrenó la 4ª película de ONE PIECE, "La aventura de DETH END", así que aún podemos seguir disfrutando de las aventuras de estos divertidísimos piratas.

¡ONE PIECE en México!

A partir de Mayo, Editorial Toukan saca a la venta el primer número del manga original ONE PIECE, con un formato de 112 páginas, un tamaño más cómodo, un precio accesible, y no tiene nada qué ver con la magia, ni algo diabólico y mucho menos tiene insinuaciones sexuales. Así que todos los padres de familia pueden estar tranquilos de que sus niños lo lean, porque es apto para todas las edades.

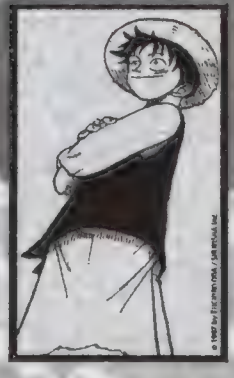


NAMI: Se autonombra "Ladrona Especializada en Piratas". Le encantan las mandarinas y lo que más odia en este mundo son los piratas.

El pelirrojo SHANX: El capitán de la tripulación pirata que admira RUFFY. Es el hombre que le enseñó la crueldad del mar.

El capitán de la tripulación pirata, **BUGGY El Pierrot**: Al igual que RUFFY, tiene un poder sobrenatural. Su gran deseo es obtener todos los tesoros del Mundo.

Personajes principales y secundarios:



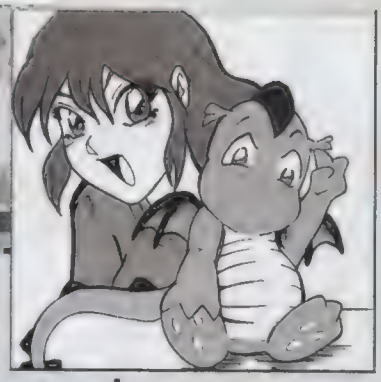
MONKEY D. RUFFY : Es un hombre de goma. Su gran deseo es ser "El Rey de los Piratas" y encontrar a SHANX.

RORONOA ZORO: Su deseo es llegar a ser el mejor espadachín del mundo. Antes de unirse a RUFFY lo llamaban el temible caza piratas.

©Eiichiro Oda/Shueisha.

BUZÒN

POR: Angel Princess y Goji.



¡Hola, amigos otakus! Me alegro de que continúen aceptando a Conexión Manga como su revista favorita sobre manga y anime. Recuerden que ésta es una revista de otakus para otakus. Ahora sí... ¡Coooooomenzamos!

MA. GUADALUPE PEREZBOLDE nos saluda esperando que todo esté bien en el grupo de Conexión Manga. (Si nos deshacemos del Lobo, yo creo que sí). Payaso. Guadalupe comenta que le gusta todo de nuestra revista en general. (¿Y no le gusta en coronel o en capitán?). Ay, pero qué sangroncito. Nuestra amiga comenta que le gustaría que habláramos más sobre anime como Doremi, Sailor Moon, Guerreras Mágicas, Saint Tail y Corrector Yui. (Ujuuu!! Guadalupe sí tiene buen gusto). ¿Lo dices porque le gustan los animes divertidos? (No... porque en esos animes sólo salen puras chavas bonitas, ¡bien mamachitas!) Grrr. Amiga Guadalupe, muchas gracias por tu carta y me alegra que te haya gustado la Saga de "MI vida como otaku", de Ivonne Cruz Cruz. Lamentamos no poder complacerte en mandarte los autógrafos del equipo. (Es que la mayoría escribe puros garabatos). Goji, cállate. Como sea, aunque no podamos complacerte en esto, sí podemos poner tus datos para que tengas muchos amigos por correspondencia. Una vez más gracias por tu carta con una postal de Doremi y el sobre con el dibujo de Tetsuko. (La cual es tu doble). ¿Mi doble? (Sí, porque es el doble de bonita, Juar). ¡Te voy a ....! Ejem... Chao, **Guadalupe.**

Ma. Guadalupe PerezBolde V.
Caridad 40-42 Depto. 220 Col. Morelos
C.P. 06200
México, D.F.

Nuestra amiga OSIRIS DELGADO nos felicita y espera que Conexión manga continúe por mucho tiempo, ya que comenta que es la única revista que habla de los manga y anime que le gustan. Osiris dice que le gustan Pokémon, Digimon (Guacala), Sailor Moon (Bien) y Sakura (¡MUY BIEN!) Pero al parecer, su historia favorita es Dragon Ball (Otra vez esos sangrones saiyajin) Más sangrón eres tú. A Osiris le gusta tanto Dragon Ball que quiere que hagamos un especial igual al de Sakura, pero dedicado a Goku y sus aventuras (¡Nada, qué! ¿Cómo osa comparar al pelos necios con mi Sakurita?) ya basta, Goji. No te preocupes, esperamos que en breve veas el especial sobre Dragon Ball. Por cierto, continúa con tus gustos y no hagas caso a los que dicen que eres infantil porque te gusta el anime. Total, no vas a cambiar tus gustos por otras personas ¿Verdad? Gracias por tu dibujo para galería y aunque me gustaría aceptar tu propuesta de regalarte a Goji (¡Gulp!) la verdad es que lo quiero mucho como para deshacerme de él (¡Uf, me salvé!) Sayonara, amiga Osiris.

OSIRIS DELGADO BERISTÁIN.
México DF.

EDUARDO MARTÍNEZ es otro lector de Conexión Manga que fue a dejar su carta personalmente a la pasada convención C3 (Lo dicho. Lo que hacen por ahorrar estampillas). Grosero. Eduardo comenta que lo podemos llamar Jin Houri Ken (Ay si, tú). Criticón. Él dice que le gusta que exista una revista que publique artículos sobre anime japonés ya que, según dice, él asegura que antes era "un despistado que no sabía que existía". (¿Nomás ant...). Y antes de que sigas, Goji, Eduardo dice que él no está en las nubes. (Yo no iba a decir eso). Ah, bueno. (Pero está en la baba). ¡GOJI! Ejem... Eduardo, me alegra que te guste nuestra revista y se ve que eres todo un fan de Sakura. (¡Ora!). Y antes de que digas algo, dragón, él se considera el fan # 2 de Sakura, ya que dice que tú eres el fan # 1. (Así me gusta, que me respeten). Oye, ¿por qué eres tan agresivo con Eduardo? (Porque te mandó un beso y, ¡Tú eres mía!) ¡¿QUÉ?! (Chiiiin..). Este... chao, Eduardo, y pongo tu correo electrónico para que hagas muchos amigos en la red:

EDUARDO MARTÍNEZ YESCAS
jinhouriken@hotmail.com

HÉCTOR GAYTÁN comparte la opinión de Conexión Manga de que anime y manga no son algo malo o sucio, como lo juzgan personas que no saben sobre el tema, ya que él piensa que en el manga no sólo se habla de muerte y destrucción, sino de.. (Chavas buenísimas en diminutos trajes de marinero. ¡Sluurp!). ¡No! Él dice que también se habla sobre la confianza en los demás y ayuda al que lo necesite. (Ah, no pos sí... cada loco con su tema). Ay, por Dios... Héctor, gracias por tu efusiva carta. Trataremos de conseguir información sobre la serie que mencionas aunque, para ser sincera, veo difícil conseguir algo sobre los Dinoplativolos, ya que esta caricatura pues... (es tan vieja como los dinosaurios y ya ni quién se acuerde de ella). Siempre tan sutil, Goji. Sobre tus otras peticiones, si quieres un valkyrie como el de Robotech, (a ver si Rock Hunter te lo vende ¡Jia, jia!). Payaso. Lo que te sugiero es que lo busques en alguna convención de cómic y aunque quisiera ayudarte a consegur datos sobre la chava que salió disfrazada de Rei Ayanami en la revista # 50 eso no puede ser ya que, (¡yo la vi primero!) Tonto. Lo que iba a decir es que eso es información personal, así que ni insistas en ofrecerle a Goji imágenes hentai a cambio de información. (Oye, espera, podemos negociar). Olvídalo, dragón. Sayonara, Héctor, y gracias por tu carta.

HÉCTOR A. GAYTÁN.
Coatepec, Ver.

Mando saludos a nuestra amiga YESENIA y (a su preguntón alterego, hana). No seas grosero, Dragón. Yesenia dice que le encanta la revista, sobre todo cuando salen artículos de chavos guapos, (los cuales parecen traer loquita a Hana). Así debe ser, Goji. Yesenia opina que la información de Conexión Manga es muy valiosa, ya que sin ella no conocería nada de anime. Amiga Yesenia, veremos qué información podemos publicar sobre Soul Hunter. ¿Oye, amiga, deveras salen puros chicos guapos en ese anime? Porque de ser así, no me la pierdo! (Otra calenturienta). Ay, mira quién habla. Yesenia, aunque ya publicamos la biografía del super cuerazo y galanazo Trunks del Futuro, veremos si también podemos publicar las biografías de los otros galanes que mencionas: Ranma, Ryoga, Ikki, Latis, Paris (Yaaa, bájale, que esto no es Mr. Anime). ¿Estás celoso?(Grrr). Sobre tu otra petición, Conexión Manga ya ha publicado continuaciones de las aventuras de Robin. Por último ponemos tu e-mail para que tengas contacto con otros otakus. Hasta pronto, Yesenia (Y Hana: ¡Yo no soy un chupacabras!)

YESENIA-NINARE (YHANA)
yushha@hotmail.com

Terry Bogard

Por: HAWK Hunterhawk@tutopia.com

Bienvenidos sean a ésta, su sección de Profiles. Atendiendo sus cartas y mensajes les hemos preparado el archivo de uno de los personajes más carismáticos y famosos de SNK, nos referimos al lobo solitario Terry Bogard. Sin nada más que comentar, ¡comencemos!

Como muchos ya sabrán, años atrás el padre de Terry (Jeff Bogard) fue asesinado cerca de su dojo en South Town City; Jeff se había negado a que su dojo fuera parte del sindicato de peleas de Gesse Howard, un mafioso que a su corta edad ambicionaba el control de toda la ciudad. Esta negación propició que Gesse decidiera quitarlo de en medio y así, dejó en la orfandad a los dos pequeños: Andy y Terry, éste último anidó un deseo de venganza. Al pasar los años, Terry volvió a casa y entró al torneo organizado por Gesse con la sola intención de hacerle pagar el homicidio de su padre. Desgraciadamente, siempre que ha enfrentado a Howard, éste logra escapar con vida. Finalmente, en el año del '94, Terry se enteró del torneo de KoF y de inmediato se puso en contacto con su hermano y con un ex campeón de Box Thai, los cuales tenían también deudas por saldar con el hampón; año con año el llamado "Lobo Solitario" ha entrado al torneo con la esperanza de poder confrontar a su rival, en el torneo del '96 se encontró cara a cara con Gesse; sin embargo, debido al conflicto de Orochi, tuvo que dejarlo escapar.

Sentimentalmente hablando, Terry siente una gran atracción hacia la blonda sheriff de South Town City, Blue Mary, pero su deseo de venganza es tan fuerte que él mismo sabe que jamás podrá descansar tranquilo sino hasta que Howard esté muerto. Mary, por su parte, entiende este sentimiento y lo respeta.

Como lobo que es, prefiere deambular por aquí y por allá, disfrutando de su soledad y sobre todo de enfrentar a todo rival que aparezca frente a él, para así lograr ser uno de los mejores peleadores del mundo. Realmente no posee una técnica de combate marcial, más bien es un estilo propio que ha ido armando con movimientos y golpes aprendidos en sus combates.

A continuación les presentamos los datos personales del líder del equipo Italiano.

NOMBRE: TERRY BOGARD
EDAD: 24 AÑOS
ESTATURA: 1:82 m
PESO: 82 k
TIPO SANGUÍNEO: "O" UNIVERSAL
NACIONALIDAD: ESTADOUNIDENSE
FECHA DE NACIMIENTO: 15 DE MARZO
COMIDA FAVORITA: COMIDA RÁPIDA: (hamburguesas, hot dogs, pizza, etc.).
HOBBY: JUEGOS DE VIDEO (en especial de peleas).
DEPORTE FAVORITO: BASKETBALL
COSAS QUE ESTIMA: SU GORRA Y SUS GUANTES (REGALOS DE SU PADRE).
COSAS QUE ODIA: LOS GUSANOS
CANTANTE FAVORITA: SATOSHI HASHIMOTO

Como dato curioso les diremos que la gorra que Terry porta, ha cambiado de rótulo en varias ocasiones; al principio decía: " The King of the Fighters", después: "Neo Geo", luego: "Fatal Fury" y finalmente quedó lisa por algún tiempo. Originalmente Terry usaba una chamarra, pero al aparecer la secuela de "Fatal Fury" ésta se convirtió en chaleco; además, su edad ha sido cambiada una y otra vez, pues a fuerza de ser honestos, hoy día andaría alrededor de los 30 años; sin embargo, y debido a la mercadotecnia, su edad debió ser ajustada.

Bueno, sólo nos resta despedirnos y agradecer su atención. Esperamos sus cartas y mensajes, los cuales son indispensables para mejorar nuestro trabajo.

Hasta la próxima.

幽遊白書 YU YU HAKUSHO

Una Historia de Fantasmas... sin fantasmas

Por: Adalisa Zárate

Se dice por ahí que una buena historia comienza con el nacimiento del protagonista y termina con su muerte, pero ésa es una regla que los cómics y los mangas nunca han seguido al pie de la letra ya que los personajes se mueren, reviven y reencarnan con cierta facilidad.

Un perfecto ejemplo de esto es **Yu Yu Hakusho** (traducido literalmente como "**El Juego del Destino**", pero también como "**El Reporte Poltergeist**", "**Cazando Fantasmas**" y "**Los Reportes Fantasmales**"), serie basada en el manga de **Yoshihiro Togashi**, donde nuestro protagonista, **Yuusuke Urameshi**, se muere más o menos a 2 minutos de empezada la serie (4, si contamos la entrada).

Así, comienza una serie que duraría 112 episodios, transmitidos desde **1992** hasta **1994**, y que cautivó a los fanáticos japoneses que en esa misma época veían **Sailor Moon** y **Dragon Ball Z**, así como a aquéllos que habían disfrutado horrores con **Saint Seiya** y **Ronin Warriors**, ya que la serie seguía bastante cerca los lineamientos marcados por la historia de los caballeros de Bronze.

La historia:

Yuusuke Urameshi es el típico chico problema de cualquier secundaria japonesa, ya que su madre es alcohólica y su padre nadie sabe dónde está. Él ha crecido sin

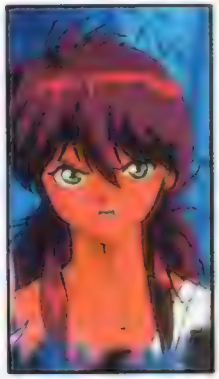
un ejemplo de autoridad y virtualmente hace lo que se le da la gana. Fuma, bebe, y constantemente está peleando contra **Kubawara Kazuma**, líder de la pandilla de la escuela. Pero un día todo esto cambia ya que, de camino a la escuela, **Yuusuke** salva a un niño de morir atropellado. El problema resulta en que sí, **Yuusuke** quitó al niño del camino, pero él no se quitó a tiempo.

Esperando a que aparezca la muerte para llevárselo, **Yuusuke** se encuentra con la sorpresa de que la muerte es una adorable chica de pelo azul sentada en un remo. Pero la adorable chica, de nombre **Botan**, no está nada contenta. Lo que según **Yuusuke** era una buena obra, en realidad fue un desastre de niveles cósmicos ya que, si bien el niño no iba a resultar herido en el accidente gracias a su balón de futbol (¿y dónde he escuchado eso antes?), **Yuusuke** no debía morirse sino hasta los 70 años. Larga historia corta, el jefe de Botan, **Koenma** -que es hijo de **Enma Daioh** a quien todo fan de Dragon Ball debe reconocerle ofrece a Yuusuke regresarlo a la vida después de una pequeña prueba y a cambio de un precio muy razonable.

La prueba no es difícil de pasar, entre comillas, pero el precio es un poco más complicado de lo que Yuusuke esperaba ya que, por el problema que causó, **Koenma** lo ha nombrado "detective de lo oculto" bajo las órdenes de la oficina central del Infierno. Su primer caso no es nada fácil, ya que debe enfrentarse a tres demonios: **Gaki**, **Hieh** y **Kurama**, para recuperar los tres tesoros del infierno, el espejo de almas, la esfera de almas y la espada de almas. Es durante esta misión cuando Yuusuke aprende que no basta con saber golpear a alguien para cumplir con su trabajo y que las cosas no siempre son lo que parecen.

Tras lograr cumplir esa misión, Yuusuke es enviado a entrenar con una maestra llamada **Genkai**, y ahí se encuentra con **Kubawara** quien, por múltiples causas, decide unirse a Yuusuke. Y cuál sería la sorpresa de Yuusuke cuando, al tener que enfrentar a otro grupo de demonios malignos, se le unen **Kurama** y **Hiei** quienes han aceptado ayudarlos para reducir sus sentencias.

Así, comienzan en serio las aventuras de los cuatro personajes quienes se verán poco a poco envueltos en una gran intriga que rodea a los tres mundos infernales, la tierra y a sus familias.



Personajes:

Botan. Una de las múltiples muertes al servicio de **Koenma**. **Botan** es una chica muy simpática y algo atolondrada, lo que llega a causar ciertos problemas. Siendo la muerte designada para **Yuusuke**, cuando éste regresó ella tomó el puesto de contacto entre Koenma y Yuusuke para darle las misiones. Si bien a veces Yuusuke la saca de sus casillas, **Botan** los quiere a todos pues son sus primeros amigos.

Koenma. Hijo del gran **Enma Daioh**, Koenma tiene a su cargo la oficina del infierno cuando su padre está ocupado en otras cosas. A pesar de que tiene miles de años en edad humana, normalmente la forma física que emplea es la de un niño chupando su chupón. Eso no le quita autoridad, pero sí hace que las primeras veces que lo ve alguien se ría de él. En las raras ocasiones en que viaja a la Tierra o que debe pelear al lado de **Yuusuke** y compañía, **Koenma** toma la apariencia de un joven de 17 años, eso sí, siempre con su chupón.

Keiko. La "novia" de **Yuusuke**, y aparentemente la única más o menos normal del grupo. Al principio, **Keiko** no sabía nada de lo que pasaba alrededor de la vida de su amigo más allá de que se había muerto para luego resucitar, pero conforme más y más cosas extrañas pasaban, pues era más difícil mantener todo en secreto.

En Conclusión.

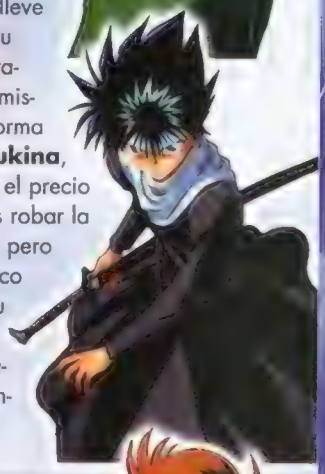
Curiosamente, y si bien la serie ya va a cumplir sus diez años de haber terminado, el amor por **Yu Yu Hakusho** no muere. En parte es porque apenas está comenzando a ser conocida fuera de Japón –hace cuatro años salieron a la venta los videos en inglés bajo el título "**The Poltergeist Report**"-, pero en gran parte es un misterio. Los personajes simplemente no son olvidados por los fans, por ejemplo, **Kurama** esta aún en la lista de los 20 personajes más populares de la revista Animedia y se siguen publicando varios doujinshis de la serie en todos los géneros posibles.

Ahora que la serie está siendo transmitida nada menos que por **Cartoon Network** bajo el nuevo nombre de **Ghost Files**, es muy probable que veamos un gran resurgimiento de los fans de **Yu Yu Hakusho** y, ¿quién quita?, al igual que pasó con **Gundam Wing** puede que muy pronto la veamos en nuestras pantallas.

©Yoshihiro Togasha/Shueisha* Fuji TV* Studio Pierrot.

Yuusuke Urameshi

Delincuente juvenil de 14 años, que ni siquiera morirse puede hacer bien. Tras una buena cubetada de realidad en la forma de su muerte, Yuusuke aprende que sí hay gente que se preocupe por él y poco a poco comienza a cambiar frente a todos, especialmente ante su antiguo rival, **Kubawara**, y su casi novia, **Keiko**. Practica las Artes Marciales Espirituales bajo las enseñanzas de **Genkai** y su arma especial es el "**Rei – gun**", un rayo de energía psíquica que surge de la punta de su dedo cuando hace la mímica de disparar con una pistola.



Hiei. Así como todo grupo necesita un **bishonen**, todo grupo necesita a un personaje que simple y sencillamente no se lleve bien con nadie y ese personaje es **Hiei**. Rechazado por su propia tribu de demonios del hielo ya que sus poderes estaban basados en el fuego, **Hiei** tuvo que valérselas por sí mismo desde pequeño, aprendiendo a usar sus poderes de forma letal. Más tarde, para encontrar a su hermana gemela, **Yukina**, aceptó que le implantaran un **Yagan**, un tercer ojo, pero el precio de éste fue el jamás revelarle a Yukina su parentesco. Tras robar la espada de las almas, Hiei se unió al grupo de **Yuusuke**, pero no exactamente por gusto, aunque en realidad poco a poco comienza a sentir algo de respeto por sus compañeros. Su mejor amigo, desde mucho antes, es **Kurama**, a quien conoció cuando Kurama tenía 12 años en el mundo humano. Hiei es capaz de pelear a velocidades increíbles, usando una espada. Además de eso, puede liberar un dragón de fuego negro que es devastador.

Kurama / Suuichi Minamino. Kurama es un **Kitsune** –zorro- que durante muchos siglos se dedicó a robar en el infierno hasta que un día fue herido de muerte. Sabiendo que no podría sobrevivir mucho tiempo, viajó al mundo de los humanos y ocupó el lugar del hijo de una mujer embarazada que estaba cerca, logrando así renacer en un cuerpo humano, pero reteniendo todos sus recuerdos y poderes. Si bien al principio **Kurama** –ahora llamado **Suuichi-no** tenía mucho cariño por la humanidad, el crecer con su madre lo volvió mucho más humano al grado de que sólo volvió a robar por intentar salvarla, lo que lo llevó a unirse al grupo de **Yuusuke**. Como es un demonio, **Kurama** tiene poder absoluto sobre las plantas, y su principal ataque es un látigo hecho del tallo de una rosa. Si resulta muy herido, vuelve a su forma original: un hombre adulto de cabello blanco con orejas de zorro y cinco colas.

Kubawara Kazuma. Fue el rival de Yuusuke por muchísimos años, pero cuando éste murió se descubrió que en realidad lo apreciaba mucho ya que, de hecho, es una de las tres personas que más se preocupan por Yuusuke. Como líder de la pandilla de su escuela, **Kubawara** siempre actúa como un abusivo nada brillante, pero en realidad tiene un gran corazón y es heredero de una gran energía psíquica. Practica las artes marciales y es, sin duda, el más difícil de vencer, ¡porque nunca se rinde!. Su arma especial es el "**Rei-ken**", una espada creada de su energía psíquica.

El Difícil Arte del Doblaje

POR: ROMY VILLAMIL

Mucha gente piensa que el doblaje es una profesión sencilla y maravillosamente remunerada donde sólo se dobla a los personajes más queridos del anime. Pero la realidad es otra muy distinta y para algunos, un tanto decepcionante. Por otro lado, algunas personas animadas por el boom del anime han soñado con ser actores de doblaje y no son pocas las cartas que nos llegan pidiéndonos que recomendemos alguna **Escuela de Doblaje**. Bueno, nos topamos con la escuela de *"Art studio"* y para averiguar qué ofrece nos lanzamos a ver todo, hasta sus instalaciones.

Ubicada en la calle de *Tenayuca # 55 Col. Vértiz Narvarte*, la **Escuela Art Studio** no es un mega-plantel como muchos piensan, sino que se trata de un pequeño y acogedor sitio donde su directora, la Sra. **Olga Donna-Dio** nos recibió amablemente y nos platicó sobre su proyecto:

*"**Art Studio** surge como una necesidad ante la gente que desea incursionar en el medio del doblaje. Muchas personas desconocen que para hacer doblaje se requiere de una preparación profesional y creen que sólo por hacer voces chistosas o imitar la voz de "X" personaje ya pueden ser actores de doblaje."*

El curso tiene una duración de 7 trimestres, dentro de los cuales se prepara al alumno de modo conciso. Al entrar se le hace un examen de colocación para ubicarlo dentro del nivel que le corresponde. Dentro del curso se le instruye en respiración diafragmática, canto, cultura artística, lingüística y recursos expresivos. Se cuenta también con un laboratorio de anime, dentro del cual se le inculca al alumno el amor por el doblaje.

Este taller tiene una duración de seis sesiones semanales y es impartido por actores de doblaje bastante reconocidos como **Eduardo Garza,** (Voz de Krilin); **Lorenzo González,** director de teatro (Archi: El Musical); **David Torto,** (Archi, Drácula), **Ulises Meynardo,** -Profesor de Canto operístico-; **Leopoldo Falcón** -profesor de cultura artística-; y, por supuesto, **Olga Donna-Dio**, ex subdirectora del Camino Amarillo (Escuela de Humberto Vélez -Homero Simpson-), actriz de doblaje desde hace 45 años (la experiencia habla) y quien ha alternado con Cachirulo y Emilio Tuero.

Durante las dos primeras sesiones se concientiza y muestra al alumno acerca de la profesión, el argot de la misma y sobre sus propias capacidades. La tercera sesión es una preparación previa para la práctica en cabina. Durante la cuarta sesión los alumnos practican dentro de cabina y ensayan diálogos. Las últimas sesiones son tanto un repaso de lo aprendido como un análisis introspectivo acerca de la vocación para el doblaje. Durante las seis sesiones los alumnos son inspeccionados por actores de doblaje, quienes también realizan mesas redondas sobre el tema.

"Es importante señalar que en seis sesiones no te conviertes en actor de doblaje"- señaló la directora-. *"En dos meses apenas comienzas a captar todo lo amplio de la profesión. Así que todo aquél que te diga que en dos meses te prepara y que al final de tu curso te consigue bolsa de trabajo, está mintiendo. No existe más bolsa de trabajo que la que tú con tu preparación te forjas. Es difícil, y a veces pueden pasar meses enteros sin que te llamen a "sala" (audición), pero aquí es donde tu vocación entra."*

Tras el taller de anime los alumnos pueden elegir una especialización, la cual tendrá una duración de nueve trimestres. La evaluación de cada materia será teórico-práctica (excepto un par de materias) y para aprobar se requiere de un 70% de aprovechamiento en las materias.

ÉSTE ES EL PROGAMA DE ESTUDIOS :

PRIMER TRIMESTRE:
Respiración diafragmática e impostación
Taller de Lectura
Dicción
SEGUNDO TRIMESTRE:
Mnemoténica
Recursos expresivos
Lingüística
TERCER TRIMESTRE:
Actuación en atril I
Cultura artística I
Canto I
CUARTO TRIMESTRE:
Actuación en atril II
Cultura Artística II
Canto II

DOBLAJE
PRIMER TRIMESTRE:
Doblaje I
Actuación en atril III
Canto en doblaje I
SEGUNDO TRIMESTRE:
Doblaje II
Actuación en atril IV
Canto en doblaje II

TERCER TRIMESTRE
Doblaje III
Actuación en atril V
CUARTO TRIMESTRE:
Doblaje IV
Actuación en atril VI
QUINTO SEMESTRE:
Especialización en doblaje

Las instalaciones son acogedoras y sencillas. La cabina de doblaje, si bien es pequeña, es precisa y perfectamente preparada. Por cierto, la cabina de doblaje lleva el nombre de José Carlos Moreno, quien en vida diera su voz al famoso dinosaurio Barney.

Eduardo Garza, encargado del taller de anime, estuvo presente y nos platicó también sobre lo duro de la profesión. De hecho, a nuestra llegada tenían a los alumnos practicando en cabina de doblaje algunas escenas de Spirited Away y tras nuestra plática con la Sra. **Donna-Dio** nos mostró el salón de clases donde tenían a los alumnos practicando dicción, ¡y vaya que el entrenamiento es intensivo! Después de la sesión platicamos con **Eduardo** y algunos alumnos y nos mostraron lo difícil que resulta esta profesión, así como un cierto desencanto ante la actitud por parte de algunas personas poco profesionales que han incursionado en el medio de modo casual, con un trabajo que, al ser poco profesional, da pie a que el doblaje sea menospreciado. Tanto hablamos, que nuestra plática bien se presta para hacer de este tema una serie de artículos para que ustedes sepan de una vez por todas lo referente a esta interesante y difícil profesión. Y claro que lo vamos a exponer, para que ustedes conozcan la verdad sobre el doblaje y no haya desinformación alguna.

Por nuestra parte deseamos mucho éxito a la Sra. **Donna-Dio** y les dejamos los datos de la escuela:

ART STUDIO

Tenayuca # 55 Col. Vértiz-Narvarte
Delegación Benito Juárez
56-05-54-38
www.doblaje.net contacto@doblaje.net

¡ATENCIÓN!

A todos nuestros lectores que deseen ingresar a la escuela de **Art Studio** les conseguimos un 20% de descuento en la inscripción presentando este ejemplar de **Conexión Manga** en las instalaciones.

SUPER DOLL LICCA CHAN

Cuando los juguetes viven y luchan

Por Ana Luisa Espinosa

Cuando se es niño, o niña, siempre existe uno o más juguetes que se vuelven compañeros inseparables, nos acompañan a todas partes y esto acaba cuando crecemos, o al menos eso se dice; y la mayor ilusión durante la infancia es que ese gran amigo pueda hablar, correr y reír con uno, fuera de la propia imaginación.

Ya antes se ha explorado esta fantasía, desde la bella canción de los juguetes de Don Gabilondo Soler, "Cri-cri", hasta la historia de Pixar, "Toy Story", en su primera y segunda partes. En el mundo del anime no se han quedado atrás y como representante existe la serie "**Super Doll Licca chan**", aunque hay lugares donde el nombre de Licca ha sido cambiado por Rika.

Historia creada por **Tameo Ogawa**, existe su versión en manga de doce volúmenes que causaron la sensación cuando se emitieron los primeros juguetes, los cuales llamaron la atención por sus colores vistosos y variados, por lo que no tardó el salto a la televisión por parte de **Animation Madhouse** y **Studio Juno**. A nuestro país llegó por parte de **Cartoon Network** desde noviembre del año pasado, y si mi información no es errada, ya se transmitió el final de la serie y actualmente están repitiendo toda la historia, que cuenta con 59 capítulos.

Dicha serie se transmite de lunes a viernes a las 16:30 horas, fuera del espacio de Toonami, la sección de la emisora para series japonesas. Esta información es harto conocida para los que tienen televisión por cable, mas para ellos, y ante todo para los que no conocen a **Super Doll Licca chan**, he aquí...

La historia

Érase una vez que existía el reino Pantoshi, también conocido como el Reino de las Muñecas, un lugar pacífico y bello, con una familia real cuyo símbolo era un búho dorado. La gobernadora era una Emperatriz que contaba con la protección de tres escuderos fieles que juraron guardar por la vida de los miembros de esta dinastía.

Un día, la paz fue alterada cuando la hermana gemela de la Emperatriz ocupó el trono y la soberana destronada y su hija se vieron obligadas a dejar su reino y buscar refugio en la Tierra. Los tres escuderos tomaron entonces la forma de simples juguetes y cayeron en un profundo sueño.

En la Tierra, Orie Kayama, la princesa heredera, se convirtió en modista y un día conoció a un joven francés de nombre Pierre, que además de ser músico construía cajas musicales. A primera vista se enamoraron y al poco tiempo se casaron, la familia se mudó a un poblado en Japón donde se mezclan las tradiciones orientales con las occidentales, ya que celebran el Halloween.

El matrimonio tiene una hija, Licca, una niña de cabellos dorados y ojos claros que vive feliz con su madre y abuela, por razones de trabajo, su padre se ausenta a menudo. Licca lleva una vida sencilla y despreocupada, cursa el cuarto grado en una escuela de monjas y tiene su grupo de amigos, conformados por Sumeri Shinohama, tierna y romántica, que está enamorada de Dai Tabayoshi, el clásico chico confiado y burlón, sobre todo con Licca, que le gusta. Tomonori o Tomo Michitani es el otro compañero inseparable, un amante de la ciencia ficción y la astronomía.

La clase es invitada a la exposición del reino Pantoshi en un museo y es cuando aparece el "temible" villano de la serie,

con la facha del clásico malo de los 80, con traje, capa y bigotes, Scarecrow, que viene acompañado de sus bastantes torpes ayudantes, Pau, la chica morena de cabello blanco, y Waya, gordo y de cabello azul, que al principio aparecen con el rostro cubierto con una bolsa blanca.

Su misión es raptar a la princesa Licca y llevarla al Reino de la Muñecas, pero la pulsera que lleva la niña empieza a parpadear y es la señal para que su abuela Nanae invoque con un canto a uno de los Escuderos, Doll Licca, que en la traducción de nuestro país se convirtió en la "Dama protectora".

Así inicia esta historia y los inútiles intentos de Scarecrow y compañía para raptar a Licca, ya que son siempre detenidos por la Dama protectora, cuyo uniforme militar se transforma en una microfalda... pero con licras abajo (lo siento, chicos, no es una Sailor Scout), y su peinado es de lo más jocoso, rosa y con mechones multicolores, lo que hace recordar a Cindy Lauper (para los menores de veinte años, se trató de una cantante ochentera de la misma época de Madonna).

¡Ah!, pero lo mejor de todo es el arma que utiliza para vencer a nuestros "peligrosos" malos, que es nada más ni nada menos que... un yoyo (dejen de reír... ja, ja, ja). Nuestra heroína ocupa la mayor parte del principio de la serie, hasta que después de mucho protagonismo despiertan sus otros compañeros, Doll Isamu y Doll Izumi, que tienen armas un poco más "serias", el primero porta una gran espada que impresionaría si no tuviera incrustadas gemas tan grandes, y la segunda usa una especie de báculo.

Como buena historia de "princesa mágica" que se sabe respetar, existe el galán, en este caso es Rui, un joven estudiante de arqueología que de buenas a primeras pasa a vivir a la casa de huéspedes de las Kayama, pero su relación con el Reino de las Muñecas es tan vieja como la abuela Nanae. Por supuesto, por su apariencia física y su actitud siempre protectora, Licca se enamora de él, para los celos de Dai, mientras que él se interesa desde el primer momento por la "Dama protectora". Por supuesto, hay más secretos y

aventuras, Licca crece, despiertan los otros escuderos y aparecen nuevos personajes, algunos malos se pasan al lado de los buenos y se da la batalla final en el mismísimo reino Pantoshi, donde Pierre, el papá de la protagonista, Sumire y Dai juegan un papel muy importante... pero lo mejor será que ustedes lo descubran.

Ahora viene lo difícil, la crítica. Aunque la trama puede resultar atractiva para los fanáticos de este género, en el manga es muy rica e interesante, en el anime caen en los clásicos capítulos de relleno, con los absurdos planes de los malos que siempre son detenidos por la heroína de juguete y cabe recalcar que es una serie dirigida a un público netamente infantil, sobre todo para niñas que disfrutan de la "trama romántica", los colores vistosos que imperan en la ropa de los protagonistas y los chistes absurdos de "sketch".

Es posible que incluso los amantes de este género se decepcionen y no se sientan muy atraídos por esta serie, y la culpa la tiene sobre todo el doblaje que, desafortunadamente, es decepcionante (se parece mucho al de series gringas como "911"). A esto hay que aunarle la sosa traducción del opening y el ending, donde para colmo ponen la letra, y que en su idioma original es interpretado por el grupo J-Pop Rooky, integrado por chicas.

Sin embargo, es una historia divertida para pasar el rato; y para todos aquellos que estén hartos de ver "De pocas pulgas" (creo que le cortarán la cabeza a alguien por esto) y para antes de hacer la tarea, así que si tienen cable o un amigo suyo les deja verla, no se pierdan "Super Doll Licca chan" y júzguenla por ustedes mismos.

Esto es todo por ahora, si están interesados por la versión en manga o en la película (la hay, aunque muchos se impacten), no dejen de hacérnoslo saber, ya que esta revista es de y para ustedes. ¡Chau, chau!

Galería Original

Hicimos una selección de los dibujos más originales que encontramos y el resultado fue ecléctico y divertido: lo mismo tenemos personajes creados por nuestros lectores, que auténticos debrayes. Disfruten de esta curiosa variedad.

PRINCESAS
Mariela (Snif... sólo encontré ese dato).

GOJI SOLITO
¡Anónimo! ¿Qué pasó?

ANGEL PRINCESS
Jesús García González
Toluca, Edo. de Mex.

MEDIEVALITY
Grecia Ponce
Córdoba, Ver.

EL BULBO
Ricardo Ramírez
Cd. Juárez, Chih.

SAKURA AMERICANISTA
José Clemente Torres Sánchez.
San Miguel Allende, Gto.

LA SELECCIÓN S AIYAJIN
Fidel López Covián
Cd. Victoria, Tams.

VEGETA-PEGASO
José Mario Contreras Montejo
Cunduacán, Tabasco

GOJI-DRAGÓN
Carlos Alejandro Ramos Gradilla
Autlán, Jalisco

Lista de Ganadores de Provincia de Los Paquetes

Witch

Como lo prometido es deuda, aquí está la lista de ganadores de provincia del Concurso WITCH
¡FELICIDADES¡
Esperen su premio por correo

1. **Guillermina Valeria Cahum Hoh.**
Calle 25 # 93 Ent. 18 x 26
Col. San Patricio
Maxcanu, Yucatán 97800

2. **Ileana Samaniego Rojas**
Calle Mariano de la Garza # 3302
Col. Niño Artillero C.P. 64280
Monterrey, Nuevo León

3. **Lilian Elizabeth G.M.**
Loma Dorada sur #189
C.P. 45418 Tonalá, Jalisco

4. **Valeria Esmeralda Lumbreras Jaramillo**
Nueva Vizcaya # 657
Fracc. Urdiñola C.P. 25020
Saltillo, Coahuila

5. **Nadia Merced Cruz Lara**
Andador Poseidón # 195 "C"
Unidad Infonavit
Buena Vista C.P. 91850
Veracruz,Veracruz

6. **Mariam Ruíz García**
Olas Altas # 244 Balcones del Mar
C.P. 96530
Coatzacoalcos, Veracruz

7. **Jeanny Candelario Ramos**
Girasol # 405 Fracc. Alejandro Briones
Sector 1
Altamira, Tamaulipas

8. **Eduardo Peyro Ríos**
Calle Río Panuco # 408 Col. Valle del Sur
C.P. 34120 Durango, Durango

9. **Elena de la Cruz Sánchez Ayil**
Sambulá
Calle 79-E No. 611 100x102
Col. Nueva
C.P. 97250 Mérida, Yucatán

10. **Flor Itzel Domínguez López**
2ª Privada de Calzada de los Reyes # 2
Col. Tetela del Monte
Cuernavaca, Morelos

11. **Rocío Suárez Rivera**
Privada 8-B 2703-72530 Puebla, Puebla

12. **Ivette Adriana Segura Padilla**
Teresa Reynoso # 3620 Col. Insurgentes C.P. 44820
Guadalajara, Jalisco

13. **Maritza Larios**
Chimaltitlán #106 Col. Jalisco C.P.45403
Tonalá, Jalisco

14. **Itez Pérez Zarazúa**
Huasteca #1802 Col. Mezquitán Country C.P. 44260
Guadalajara, Jalisco

15. **Silvia Bárcenas Chávez**
Manuel Acuña 46 C
Col. San Francisquito C.P.76058
Querétaro, Querétaro

16. **Diana Issela Santos Montalbo**
La Paz # 425 C Col. Centro
León, Guanajuato

17. **Itzel Iveth Barrios Chimal**
Melchor Ocampo #107 C.P. 91000
Xalapa, Veracruz

18. **Luis Armando Quiroz Barrios**
Terán # 123 Col. Centro
Aguascalientes, Aguascalientes

19. **Cecilia Gabriela Canabal O.**
Laguna del Chariel # 23 C.P. 87350
Matamoros, Tamaulipas

20. **Mariana Zayas Jiménez**
Calle 2 sur # 15 Col. Salvador C.P. 72320
Puebla, Puebla

21. **Rafael Álvarez Cisneros**
Calle del Angel # 5 Crucero del Llano Largo
C.P. 39906
Acapulco, Guerrero

22. **Daniela Coyotzi Barja**
35 Poniente # 301 C.P. 72420
Puebla, Puebla

Todos los juegos.
Todas las plataformas.
Una sola revista.

GameCube™

PlayStation 2™

GameBoy Advance™

Computadora

Si el mundo fuera un videojuego, todo estaría

Bajo Control

Búscala cada mes
en tu puesto de revistas

Nombres, marcas y personajes son copyright de sus respectivos dueños.